本期焦点：紧握手中的“大杀器”——流行游戏外设选购攻略

售价6元

Popsoft

电脑应用和娱乐的第一选择

大众软件®



2008年 半月刊 总第277期

www.popsoft.com.cn

20



官方网站 TL.SOHU.COM

天龍八部 金庸

TL.SOHU.COM

麻辣国子监

大型资料片



P8

顶级双核显卡 RADEON HD4870X2



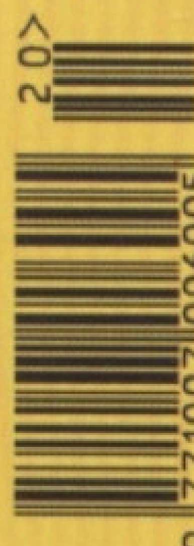
P23

淘宝：百度是网络黑社会？



P95

写在“空之轨迹”三部曲落幕之际



ISSN 1007-0060




游戏人生
ONLINE
科幻·可爱·免费



《西游Q记》

浪漫西游神奇之旅
永久免费梦幻成真

——内测震撼开启！



详情请登录官网查询
西游Q记官方网站：http://xy.gyyx.cn
西游Q记官方论坛：http://bbs.gyyx.cn

西游Q記 ON LINE



CONTENTS 目录

2008年第20期 总第277期

20 2008 本期推荐

网络时代

功能细化，变革更新

——国内SNS社区如何应对Facebook入侵



Facebook脸谱引领了SNS社交类站点，在国内外都有众多的仿Facebook的SNS社交站点……

实用软件

灵动活力，自由简洁

——谷歌浏览器试用手记

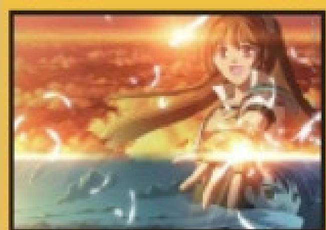


在IE、Firefox和Opera等各款浏览器激战正酣之时，网络巨头Google一脚踏入这片战场。

评游析道

曾经生活过的另一个世界

——写在“空之轨迹”三部曲落幕之际



“空之轨迹”好在哪里？本期有两位作者要谈一谈他们的看法。

攻城略地

输赢成败，金庸武侠网游随谈



在中国有两种题材的游戏可以随便做，那就是三国和武侠。在网游领域，武侠的魅力似乎还有待发掘。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 尹博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000

发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年10月16日
零 售 价 人民币 6.00元
港币 20.00元
美元 4.95元
新加坡元 9.00元

新品初评

专题企划

网络时代

实用软件

硬件评析

应用心得

前线地带


WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
燃烧的远征
WWW.WOWCHINA.COM





编辑部报告

大众软件2008年度读者调查
2008 游戏中国"水晶""百合"奖

读者调查 大众软件2008年度



2008年第21期全面揭晓

神秘大奖 敬请期待

king@popsoft.com.cn
完成于活动策划中

下期预告

实用软件： 桌面扩展软件
评游析道： 生活在"枪车球"年代的SLG
在线争锋： 不一样的"冰封前夕"
攻城略地： 幻想三国志4外传

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

TOP TEN投票幸运读者

山 东	张晋然	北 京	郑国嘉
湖 北	周 瑞	天 津	陶 野
江 苏	鲍 扬	新 疆	张 岩
河 南	刘 源	内蒙古	高恒宇
浙 江	陈 楠	吉 林	李佳欣

评刊幸运读者

广 东	梁卫林	吉 林	郭齐奥
四 川	蒋 鑫	重 庆	钟 晨
湖 北	王 畅	江 西	俞晓曦
福 建	邱彬斌	河 北	王 澍
湖 南	范伊骁	云 南	王春雨



火爆免费网游《游戏人生》送出精美衬衫和酷猫。赶快进入游戏吧！

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）



性能巅峰——RADEON HD4870X2评测

■晶合实验室 壹分

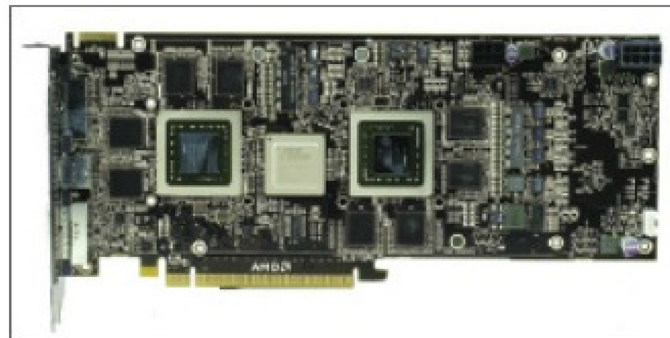
目前的独立显卡市场基本被AMD-ATI和NVIDIA掌控，他们在产品研发的思路上迥然不同。NVIDIA延续着传统的芯片设计思路，先倾尽全力设计一块顶级芯片，然后根据市场定位逐级削减性能，从而形成一条自上而下的产品线。

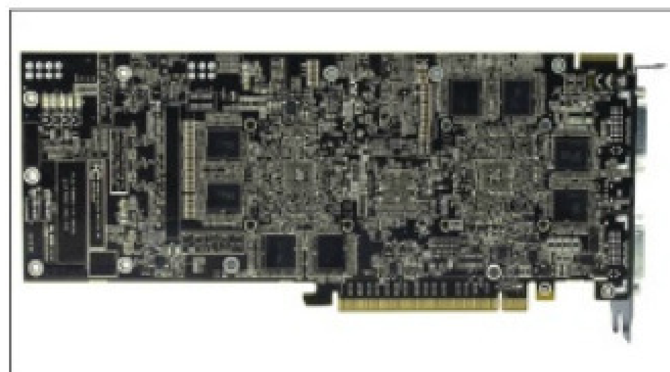
ATI在被AMD收购之后，设计思路开始转变，从RV670开始他们放弃了开发单颗旗舰级显示核心的做法，将研发精力集中在定位中高端市场的显示核心上，随后在此基础上通过单卡集成双核心的方法来解决高端设计方案。AMD-ATI这种方法的好处是可快速推出对消费者最实用的主流产品，并能缩短研发周期、节省研发费用。这个研发方案执行到今年，我们先后看到了基于RV770显示核心面向中端主流市场的RADEON HD4870/4850系列，和本文要将要向大家介绍的代表AMD-ATI显卡最高性能的RADEON HD4870X2。

双核心串联——HD4870X2架构分析

从命名方式就可以看出，HD4870X2意味着在一块显卡中集成了2个HD4870显示核心。需要强调的是，这种方式并不等同于目前的双核心处理器的“单芯片双内核”方案，受限于技术和成本因素，HD4870X2只是将两颗独立的显示核心通过桥接芯片串联在一起工作，因此只要拆下显卡散热器，我们就会看到在HD4870X2的两个显示核心之间，有一块PLX出品的PCI-E桥接芯片。PLX桥接芯片支持第二代的PCI-E规格，可以保证两个显示核心都工作在PCI-E 16×模式下，显示核心之间的数据传输速度达到21.8GB/s。

实际上这种单显卡双核心的做法在上一代AMD-ATI显卡中也曾出现过，不过当时只有HD3870X2一款产品，并且是由部分具备研发实力的显卡制造商所开发。此次的HD4870X2则是由AMD-ATI自行开发，并且这个系列中还将有一款HD4850X2，除了核心频率的不同，它们的区别在于HD4870X2使用GDDR5显存颗粒，HD4850X2则使用GDDR3。据悉，AMD-ATI下一代的R800将是一款真正的“单芯片双内核”显示核心。


HD4870X2公版PCB正面


HD4870X2公版PCB背面

HD4870X2的核心代号是R700，它实际上是指两颗RV770显示核心+桥接芯片的组合，因此R700核心的规格参数均为RV770的两倍。每个RV770核心拥有9.56亿个晶体管，包括800个流处理器单元、40个纹理处理单元和16个光栅单元。与HD4870不同的是，HD4870X2中每个RV770核心都拥有1GB GDDR5显存，显存频率高达3.6GHz，因此HD4870X2的显存带宽高达230GB/s，浮点运算能力达到每秒2.4万亿次，远远超过目前所有市售的独立显卡。


PLX PCI-E桥接芯片


R700实际上是2颗RV770核心的组合

七彩虹iGame4870X2-GD5

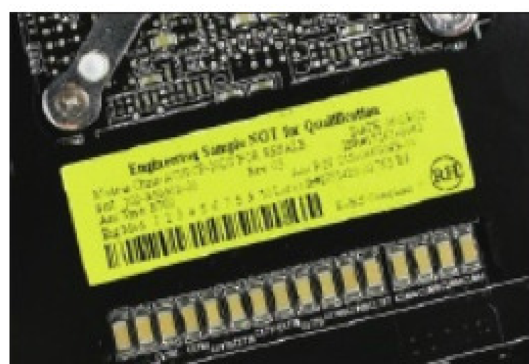
厂商：七彩虹（Colorful）
上市状态：已上市
售价：3999元
咨询电话：400-678-5866
附件：样品不详
推荐：资金充裕的高端玩家

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



第一批上市的HD4870X2都采用公版设计，因此这款产品从电路布局到散热器外观与七彩虹的差异并不大。这两款产品采用黑色PCB，放弃了AMD-ATI惯用的红色PCB设计，配上黑色的散热器和涡轮风扇，具有较强的视觉冲击力。从显卡背面的标识和包装配件来看，送测的七彩虹iGame4870X2-GD5还处在工程样品阶段，而迪兰恒进RADEON HD4870X2已经是正式销售版本。

送测的两款HD4870X2的核心频率均为750MHz，搭配等效频率为3.6GHz的Hynix GDDR5显存颗粒，支持UVD 2和第二代PowerPlay技术及DirectX 10.1，在高清视


七彩虹iGame4870X2-GD5背面的标识说明这是一款工程样品

迪兰恒进RADEON HD4870X2

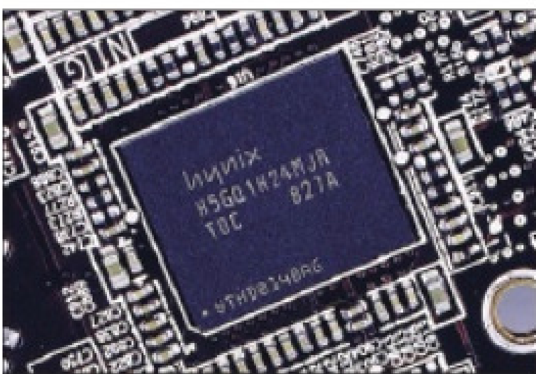


厂商： 迪兰恒进（Dataland）
上市状态： 已上市
售价： 3999元
咨询电话： 010-62800098
附件： 8Pin转接线、视频转接头、驱动光盘、说明书等
推荐： 资金充裕的高端玩家

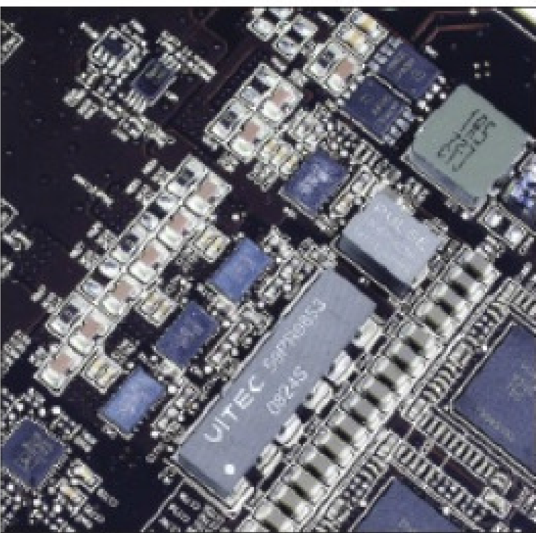
炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

频应用和游戏支持方面均有出色表现。输出接口方面两款产品的配置相同，采用双DVI+S-Video接口设计。需要强调的是，HD4870X2同时支持CrossFireX技术，通过显卡上预留的接口，可以使用两块HD4870X2组建CrossFire系统，这也是目前核心最多的多显卡互联系统。在本文的末尾，我们将通过测试来检验4颗RV770核心同时工作的性能究竟如何。

两款送测产品在电路设计和做工用料上完全一致，电路板上布满密密麻麻的电器元件。根据AMD-ATI的官方资料，公版HD4870X2的最大功率达到270W，因此对供电要求较高，使用8Pin+6Pin的额外供电接口，并在供电电路部分采用堪称豪华的数字供电设计。HD4870X2的每个显示核心都拥有1颗VITEC 59PR9853贴片封装三相耦合电感和3颗VT1195 Mos芯片，可提供高达120A的电流强度，同时为保证电流的纯净，还在电路中使用了许多钽电容和固态电容。

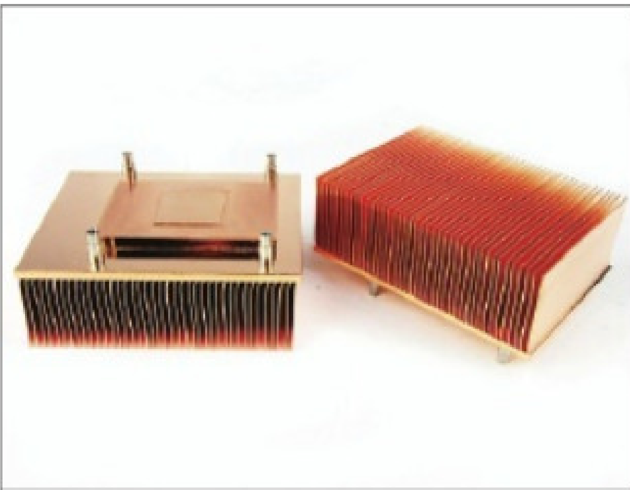


Hynix GDDR5显存颗粒



豪华的数字供电电路

考虑到双核心的巨大发热量，显卡散热器为一体化双插槽设计，并且在显卡背面也覆盖了一层金属散热片，散热器为铝合金制造，内部与显示核心对应的位置采用纯铜散热片，在显卡上部还额外设计了密集的柱状散热片，以求提高散热效率。在测试中我们发现，公版设计的散热器在噪声方面控制很好，即使全负荷运转也没有明显的噪声，显然是较低的转速起了作用。不过低转速也导致显卡的发热量一直维持在较高温度，仅闲置待机时就超过70℃，颇为夸张。不过总体来看，HD4870X2的发热量虽然惊人，但“耐热性”也不错，测试中没有发生因温度过高而导致的异常状况。



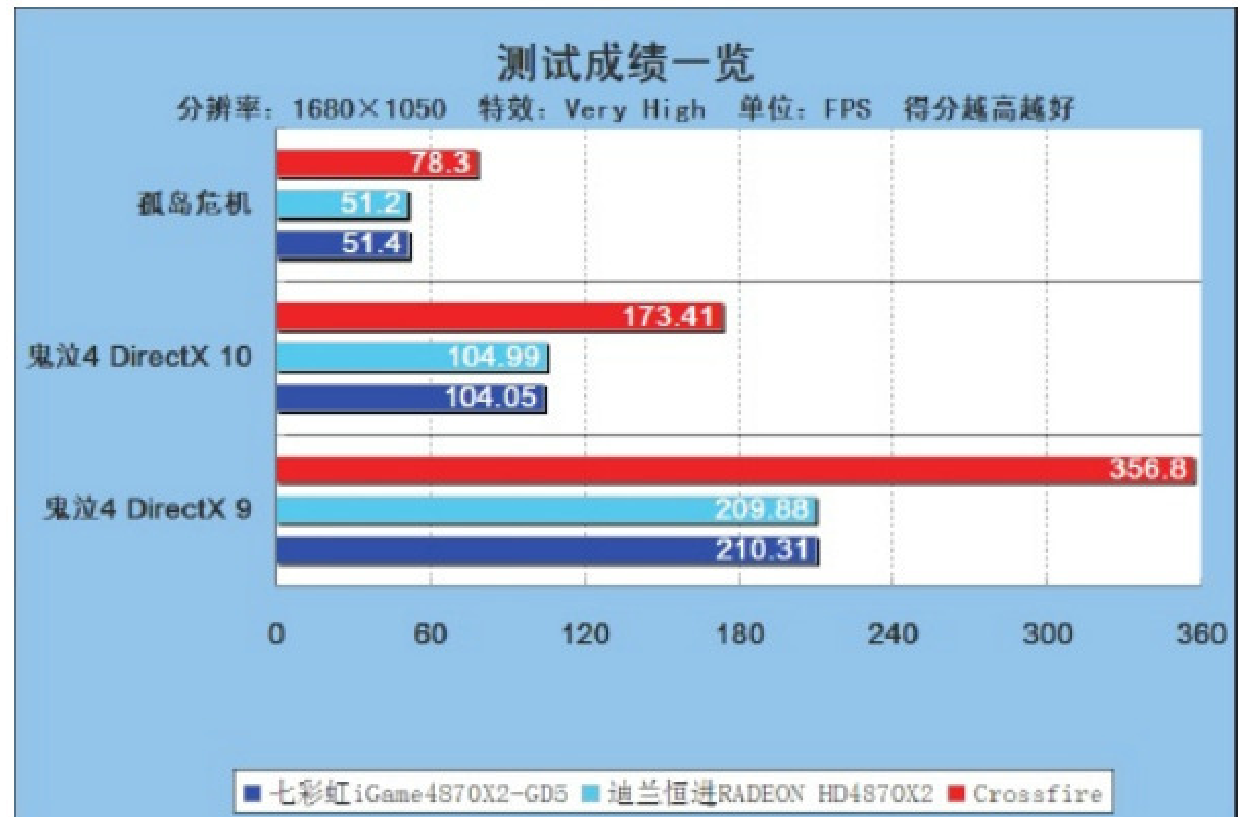
纯铜散热片

性能测试

我们采用Windows Vista Ultimate简体中文版操作系统，测试平台由英特尔酷睿2 E8200处理器和华硕P5Q Pro（P45芯片组）主板搭建，硬盘采用拥有32MB缓存的希捷酷鱼7200.11 500GB，内存为KINGMAX DDR2 1066 1GB×4，显卡驱动为最新的催化剂8.9beta版。单卡性能测试中我们使用一台额定功率为600W的航嘉多核F1电源，在CrossFire系统性能测试中则同时使用两台航嘉多核F1电源。测试项目分为理论性能和实际游戏性能两部分。我们采用3DMARK 06和3DMark Vantage来测试显卡的理论性能，《孤岛危机》和《鬼泣4》用来测试其实际游戏性能，其中《鬼泣4》分别测试DirectX 9和10版本，并取4个场景的平均值作为最终成绩。

测试中HD4870X2表现出令人信服的强大性能，无愧于当前单卡性能之王的称号，强劲的性能同时也对处理器等配件提出更高要求，作为主流产品的酷睿2 E8200已成为显卡性能发挥的瓶颈，对于有意购买HD4870X2的用户而言，应该搭配性能更高的酷睿2至尊版处理器。组建CrossFire系统之后，整体性能并没有呈现翻倍提升，这一方面是受制于处理器性能，另一方面也是目前多显卡互联技术的局限，理想化的1+1≥2在现阶段还难以实现。另外目前新一代AMD-ATI显卡的问题在于对移植游戏，尤其是部分Xbox 360上移植到PC的游戏兼容性还有待提高，测试中使用的催化剂8.9beta版驱动仍然存在动画场景花屏的问题。





晶合实验室测试联盟



HD4870X2终于为AMD-ATI夺回久违的性能之王宝座，考虑到GTX280巨大的核心和发热量，恐怕在这一代显卡中HD4870X2的王座将难以动摇。我们认为这款产品适合资金充裕的高端玩家，而用HD4870X2组建CrossFire系统则只适合那些追求性能极致的发烧级玩家。当然，在体验高性能的同时，不要忘记加强电源供给和机箱散热。

环保大旗——两款华硕“绿色”DVD刻录机

■晶合实验室 电子土豆

16×、18×、20×……在DVD刻录机继续缓慢而艰难提速的同时，其价位也由前几年的4XX、3XX、2XX元降到如今的200元以下。价格战的终结往往意味着一条产品线的衰落，尽管“蓝光”逐渐显现出一统未来光存储江湖的势头，但那毕竟是“将来时”，由于产品价位、耗材、片源及应用需求等各方面因素的制约，蓝光要真正普及仍需时日，因此DVD刻录产品依然是近期光存储市场中不可动摇的绝对主流。

从前两年流行的提速、光雕、静音概念，到现在华硕发起的光驱节能运动，厂商们纷纷研发出新的技术，提高其产品的附加价值，以延长DVD刻录机的生命周期。我们这次收到的便是华硕推出的两款20×“绿色”DVD刻录机——极速光雕王DRW-20B1LT和Supper全能王DRW-20B1S，它们都采用华硕的E-Green Engine智能休眠、OTS刻录优化大师和AVRS自动减震这几项技术。而在绿色环保风逐渐吹遍IT产品领域的今天，E-Green Engine智能休眠技术尤其值得我们关注。

E-Green Engine智能休眠技术

我们也许不知道，我们使用的光驱在待机时尽管电机会自动停转，但仍在持续耗电，因为其部分电子元件依然保持着运转。据统计，目前众多电脑使用者中每天开机12小时以上的用户占85%，而84%的用户每天使用光驱不到2小时（其中有52%的人几乎不使用光驱），因此光驱闲置率非常高。由于传统光驱缺少自动断开电功能，在闲置状态也会不断消耗电量。虽然一部DVD光驱每年在待机时耗电不过7度左右，但假设中国有一千万部这样的光驱，那么所耗电量就多达7千万度（火力方式发电7千万度电，会排放二氧化碳4万3千吨）。

针对这种状况，华硕研发出了E-Green Engine智能休眠技术，专用于光驱待机时节能。它会在光驱待机时自动启动，无论光驱内部是否有盘片，都会侦测用户的操作状况。如果在60秒内没有收到用户的操作命令，它会自动进入较节能的Idle模式；如果再过90秒后仍未收到操作命令，它会转入E-Green模式，关闭那些没有被使用到的元件，减少电量消耗。



E-Green Engine智能休眠技术示意图

据华硕测试，一部SATA接口的DVD光驱在运用智能休眠技术后，在闲置时省电率可达77.28%，若以每天开机12小时计算，每年节电4.79度。如果一千部万光驱采用此技术，一年内可节电4790万度，这可供北京市在用电高峰期使用三天，也相当于竣工的三峡工程全负荷运转两小时的发电量。目前华硕这项新技术已全面应用到其新款光存储产品上。

极速光雕王DRW-20B1LT



厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市　售价：289元
附件：说明书、保修卡、Nero刻录软件光盘
推荐用户：注重环保，对性能和功能有较高要求的用户
咨询电话：800-820-6655

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

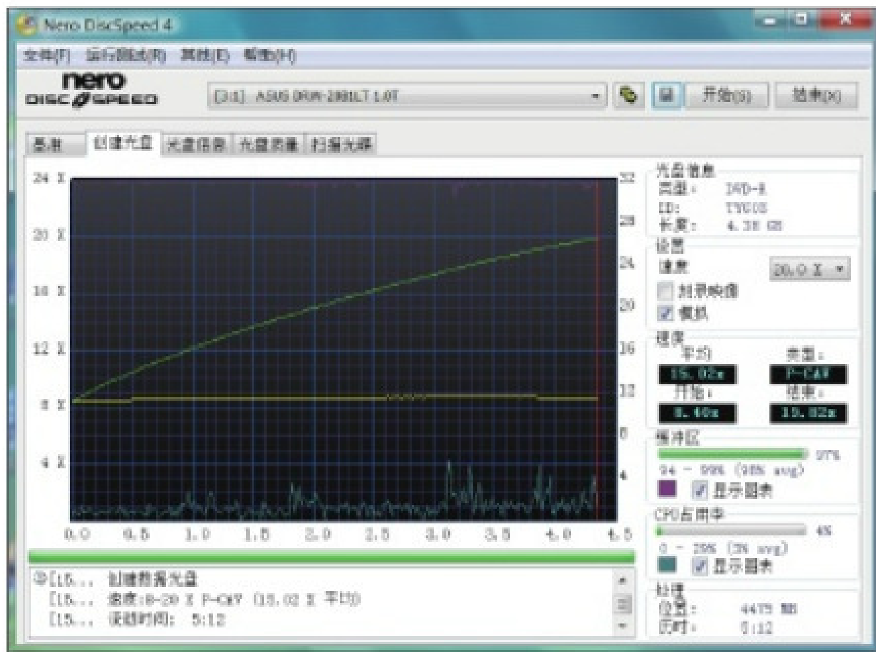
极速光雕王DRW-20B1LT是一款SATA接口的全能20×DVD刻录机。SATA接口除了数据传输率高之外，还支持热插拔，并使数据线连接和安装更方便，利于散热。在新款主板纷纷增加SATA接口，减少甚至取消IDE接口的今天，光驱产品向SATA接口转移也是大势所趋。

送测的DRW-20B1LT样机采用短机身（深170mm）设计，重610g，沉稳低调的黑色磨砂面板下隐藏着不俗的性能指标：内置2MB缓存，支持20×DVD±R写入、8×DVD+RW/6×DVD-RW复写、12×DVD±R DL（双层）和12×DVD-RAM写入、48×CD-R和32×CD-RW刻录，并支持16×DVD-ROM、12×DVD-RAM和48×CD-ROM读取。此外，它还支持流行的光雕技术，可在特制光雕盘片背面直接刻录出个性化的盘片标签。

除了支持E-Green Engine智能休眠技术外，DRW-20B1LT还应用了华硕的OTS（Optimal Tuning Strategy，刻录优化大师）技术，可以提升刻录品质。假如遇到“难刻”的光盘，它会针对该盘自动调整、测试，制定出最佳刻录策略，同时还能将新制定的刻录策略、刻录倍速与环境温度记录下来，丰富既有的刻录策略库，以备后用。同时，DRW-20B1LT也对静音技术进



与IDE刻录机相比，SATA刻录机（下）的背面简洁许多



DVD刻录曲线

行了升级，它采用新的AFFMⅡ空气流场导正技术和AVRS自动减震技术，可对光驱高速旋转时内部的空气紊流进行更有效的控制，并减少由于盘片不平衡和机身震动引起的震动和噪声，提高刻录稳定性和读盘能力。

华硕还为DRW-20B1LT提供了在线固件升级功能，并支持Vista系统，通过随机提供的NERO 8软件，它可实现一键刻录、复制等功能。

我们采用Nero DiscSpeed 4.11.4.0测试，盘片为威宝DVD-R（盘片ID为TAIYO YUDEN太阳诱电，可用20×刻录）和48×CD-R。DRW-20B1LT（固件版本1.0T）采用CAV（恒定角速度）刻录方式，20×刻录DVD-R（4.38GB）时从8.40×起步，最高达19.82×，平均15.02×，用时5分12秒；CD-R（703MB）刻录则最高达48.32×，平均36.58×，用时2分44秒。其刻录曲线很稳定，工作中震动控制得很好，噪声也在可接受范围内，长时间刻录后机身发热量并不大，其采用的新静音减震技术发挥了良好效果。用光雕方式刻录一张盘面耗时26分30秒（选择最佳效果，如选草稿或一般效果时间会大为缩短），盘面刻录出的图案细节非常清晰。



光雕刻录盘面效果

Supper全能王DRW-20B1S



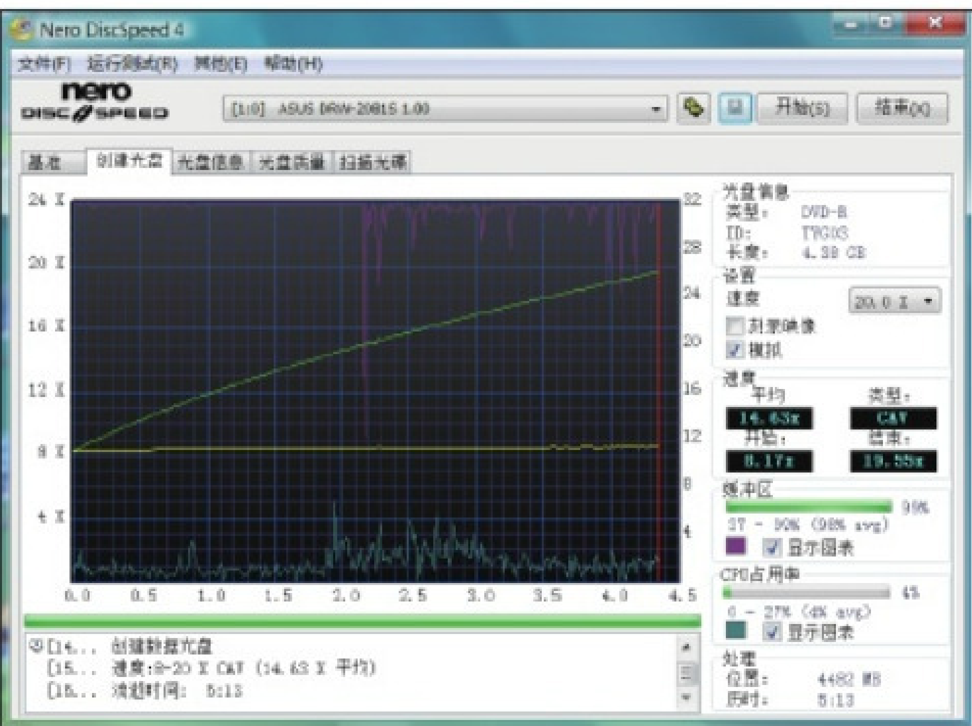
厂商： 华硕（ASUS）　**上市状态：** 已上市
售价： 249元
附件： 说明书、保修卡、Nero刻录软件光盘
推荐用户： 注重环保的IDE接口主板用户
咨询电话： 010-65542784

炫目度： ★★★
口水度： ★★★☆
性价比： ★★★★

Supper全能王DRW-20B1S是一款传统IDE接口20×DVD刻录机，样机为银色磨砂面板，除少了LightScribe光雕标识之外，其面板造型与极速光雕王DRW-20B1LT基本相同，外型体积和重量也与后者一模一样。

它内置2MB缓存，支持20×DVD±R写入、8×DVD+RW/6×DVD-RW复写、12×DVD±R DL（双层）和12×DVD-RAM写入、48×CD-R和32×CD-RW刻录，并支持16×DVD-ROM、12×DVD-RAM和48×CD-ROM读取。除接口和光雕功能外，其性能指标与光雕王DRW-20B1LT一致。它支持华硕E-Green Engine智能休眠技术、OTS刻录优化大师和AVRS自动减震技术，并可通过附赠Nero8软件支持一键刻录和复制功能。

我们采用Nero DiscSpeed 4.11.4.0测试，测试盘片同样是威宝DVD-R和48×CD-R。DRW-20B1S（固件版本1.00）采用CAV（恒定角速度）刻录方式，20×刻录DVD-R（4.38GB）时从8.17×起步，最高达19.55×，平均14.63×，用时5分13秒；CD-R（703MB）刻录则最高达47.39×，平均35.87×，用时2分45秒。刻录曲线稳定，震动控制得很好，噪声较小。



DVD刻录曲线





这两款华硕DVD刻录机都提供了完备的光盘读写功能，拥有出色的刻录性能和良好的稳定性，新技术的采用使其在噪声和发热量控制方面表现出众。而E-Green Engine智能休眠技术的引入，虽然从光驱个体来看省电指标有限，但假如类似技术能在光驱中得到广泛应用，将能发挥相当可观的节能效益。

面面俱到
——盈通GeForce 9600GT游戏高手全能版

■晶合实验室 壹分

厂商：盈通（Yeston） 上市状态：已上市
售价：899元 咨询电话：0755-88265180
附件：6Pin电源线、驱动光盘、说明书等
推荐：主流用户和超频玩家

很多主流用户往往对显卡的要求较高，不仅要有合理的性价比，全面的功能，还希望有一定的超频空间，而现在的显卡厂家越来越多采用公版设计，因此这种要求很难实现。在一片没有个性的公版设计中，盈通近期推出的GeForce 9600GT游戏高手全能版就显得有些“鹤立鸡群”。这款产品实际上是盈通GeForce9600GT游戏高手龙甲版的升级型号，散热器依旧延续“龙甲”设计，风扇直径和散热片体积都明显大过公版设计，散热片中的8mm热管也比普通产品略粗。由于散热器体积较大，这款产品采用双插槽设计。


“龙甲”散热器

GeForce 9600GT采用G94核心，集成5.05亿个晶体管，拥有64个流处理器、32个纹理单元和16个光栅单元，热设计功耗（TDP）为95W。这款全能版没有采用公版设计，核心频率到达700MHz，Shader频率为1800MHz，明显高于公版的650/1625MHz。由于采用三星0.8ns GDDR3显存颗粒，这款产品的默认显存频率就已高达2200MHz，而实际上这种内存颗粒的设计最高频率为2500MHz，因此这款产品即便默认频率高于公版不少，仍旧留有一定的性能提升空间。就核心/Shader频率和显存配置而言，这款产品都达到目前市售GeForce 9600GT的最高水平。


G94显示核心

对于超频设计的产品而言，供电部分的重要性不言而喻，游戏高手全能版将显卡的供电电路一分为二，显示核心供电部分位于显卡前部，显存供电部分则在尾部，这样的设计可有效减少电路之间的干扰，提高产品的稳定性。另外在供电电路中全部采用三洋出品的SVP系列固态聚合物电容和全封闭式防磁电感，电路中还采用了部分钽电容，整体来看，这款产品在设计与用料方面着实花费了一番心思。


供电电路中采用了高品质电容

对于显卡超频玩家而言，反复刷新BIOS是一件很麻烦的事情，为此游戏高手全能版采用了显卡中少见的双BIOS设计，并可通过挡板后的开关快速切换，这样即使超频失败也可使用另一个BIOS启动系统。挡板上标有High和Low字样，用户可轻松判断当前BIOS状态，不过两块BIOS均为厂家默认设置，需要用户自行更改。考虑到大部分用户缺乏显卡超频的实际操作经验，盈通在产品说明书中提供了详尽的操作方法、测试流程，并介绍了相应的软件及设置命令，非常贴心。


三星0.8ns GDDR3显存颗粒

除了独具特色的超频设计，这款产品还提供了非常丰富的接口设置，拥有DVI、VGA和S-Video输出接口，还提供了HDMI和DisplayPort高清视频输出接口。另外还有一个SPDIF/IN接口，负责音频信号输入，这样的设计使游戏高手全能版的HDMI/DisplayPort接口能够同时输出视频和音频信号，对于组件家庭高清系统的用户来说非常方便。


丰富的接口设计

性能测试中我们采用Windows Vista Ultimate简体中文版操作系统，测试平台采用英特尔酷睿2 E8200处理器和华硕P5Q Pro（P45芯片组）主板的组合，硬盘为拥有32MB缓存的希捷酷鱼7200.11 500GB，内存为KINGMAX DDR2 1066 1GB×2，显卡驱动采用Forceware177.89版。测试项目包括3DMark 06、3DMark Vantage、《孤岛危机》和《鬼泣4》（DirectX 9/10模式），分辨率统一设置为1280×1024，游戏特效设置为最高。从测试性能来看，游戏高手全能版的性能明显超过公版GeForce 9600GT，3DMark 06的得分甚至接近公版GeForce 9800GTX，在其他项目中也获得了非常理想的成绩。

盈通GeForce 9600GT游戏高手全能版测试成绩一览

测试项目	设置	成绩
3DMark 06	1280×1024默认设置	10768
3DMark Vantage	Performance模式	4534
鬼泣4	DirectX 9/1280×1024	100.41FPS
鬼泣4	DirectX 10/1280×1024	77.46FPS
孤岛危机	1280×1024	30FPS



这是目前我们能在市场中找到的性能最强、功能最全面的产品，同时也是硬件配置最好的非公版GeForce 9600GT。从测试成绩来看，这款产品在标准分辨率下足以应对当前主流的3D游戏，并且还可以支持较高的特效设置。除了定价较高之外，没有明显的问题，我们认为它比较适合资金充裕的主流游戏玩家和超频用户。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

桌面活跃分子
——明基MD300心情鼠标

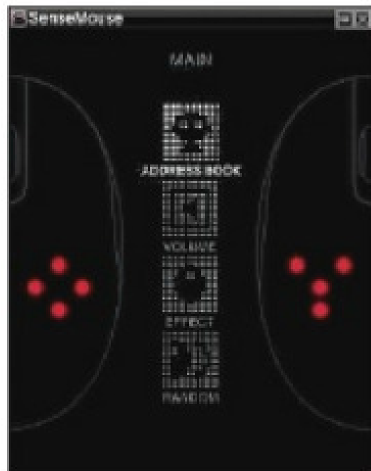
■晶合实验室 壹分

厂商：明基电通（BenQ）	上市状态：已上市
售价：399元	咨询电话：400-888-0666
附件：驱动光盘、说明书等	推荐：喜欢新奇事物的用户

MD300心情鼠标是明基最新推出的产品，这款产品试图在多个方面改变鼠标功能单一的局面，是一款带有探索性质的创新产品。外包装采用独特的三角柱体造型，包装色彩放弃明基一贯的白和紫色，改以黑色为主。

这款产品的外型圆润光滑，左右对称的三键式设计，整体造型小巧可爱，适合女性用户。黑色的外壳表面喷漆后采用UV紫外线照射，让鼠标表面的透明涂料聚结得更完整、均匀、耐磨性高，并能保证鼠标背部LED的透光性，让外壳如鹅卵石般的光滑。这样的设计不仅使MD300心情鼠标外观更为抢眼，同时也保证了它的圆润和舒适性。

这款产品最吸引人的地方是在背部隐藏了两个LED阵列，并在内部增加了振动模块，通过专用的驱动程序，鼠标可以通过LED阵列显示“微笑”“难过”等心情图标，并能在Windows Media Player播放音乐时自动发出有节奏的振动，非常新颖有趣。


驱动程序界面


心情图标





独特的心情图标和振动功能赋予产品新的应用空间，体现出明基在鼠标功能拓展方面的创新思路。不过针对这两项新功能在实际使用的作用方面还不够成熟，音乐振动功能会产生一定噪声，且振动频率不可调整，比较单一。除此之外，MD300造型美观精巧，使用手感轻便灵活，适合女性用户使用。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

便携易用
——微软LifeChat LX-2000耳麦

■晶合实验室 壹分

厂商：微软（Microsoft）	上市状态：已上市
售价：199元	咨询电话：800-820-3800
附件：样品不详	推荐：游戏玩家和网络语音通讯用户

微软LifeChat LX-2000是一款针对电脑用户设计的产品，考虑到笔记本电脑用户对便携性的要求，这款产品被设计为折叠式。LX-2000的折叠设计与大部分同类产品复杂的构造不同，通过3个关节点用户可轻松将耳机体积缩小为原来的1/4。根据厂家提供的资料，这款产品还附赠一个水滴形便携包，不过送测样品中并未提供。


折叠后的效果

LX-2000无论耳机回放还是麦克风录音的效果都很不错，其中麦克风的表现尤其令人满意，音量充足且清晰，背景噪声的干扰并不明显，很适合语音通讯的要求。这款产品的线控器上还单独为麦克风设计了音量调节功能，免去了玩家在游戏中需要切换窗口调节麦克风音量的麻烦。另外这款产品的音频线较长，对于台式机用户来说比较方便，但对于笔记本电脑用户则有些过长。


线控器上有单独的麦克风音量调节





这款产品的材质和做工都很一般，造型方面也比较平淡，除此之外我们对这款产品的实际表现比较满意，功能设计方便合理，性能表现中规中矩，非常适合普通游戏玩家和网络语音聊天的用户。考虑到其信号线较长，如果能增加一个收线盒，应该会更受用户欢迎。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★



——游戏中的七类男性英雄

■本刊记者 生铁

“英雄不是一个人，而是一个瞬间。”这是笔者一位朋友数年前所写下的一句话。笔者始终对这句话印象非常深刻。它标示英雄之所以成为英雄，他首先只是一个凡人，他只是在特定的时刻、特定的遭遇下做了非凡的行为，成就了非凡的事业。无论是现实世界里的前英国首相温斯顿·邱吉尔，还是虚幻游戏世界里的半条命主角戈登·弗里曼（Gorden Freeman）博士，如果没有遇到特殊的事件，他们都不过是凡人——或是失败的政治家，或是默默无闻的科学家。然而他们仍旧成为了英雄。

人们仰慕英雄，我想这也是电子游戏吸引人的核心原因之一——人们都有成为英雄的愿望，哪怕是临睡前在游戏机前扮演那么一个半小时也是令人沉醉的。

扮演英雄的愿望，甚至成就了一个最大的游戏类型——角色扮演游戏。扮演什么样的角色呢？没错，是英雄。哪怕是《疯人院》（Sanitarium）里的那个主角，他也是某种意义上的真正英雄。

这篇专题的诞生是出自于一个偶然的想法，我们突然很想探究一下，我们所熟知的那些游戏英雄们，在他们精彩的表演背后，还隐藏着哪些不得不负担的责任和不得不忍受的痛苦——虽然这些挫折都来自于游戏设计者的捉弄，但游戏设计者对角色的塑造，绝对不能说是完全的无中生有。我相信他们大是些优秀的思考者。

每个人都渴望成为生活中的英雄，但成为英雄却是有代价的。在擂台上击倒敌人的那一刻，固然可使你成为广为人知（同时又将被慢慢淡忘）的英雄，而怎样在平常的生活中，在每一天都能担负起自己的责任，这或许是一个比如何成为英雄更大的话题，值得我们每个人思考。

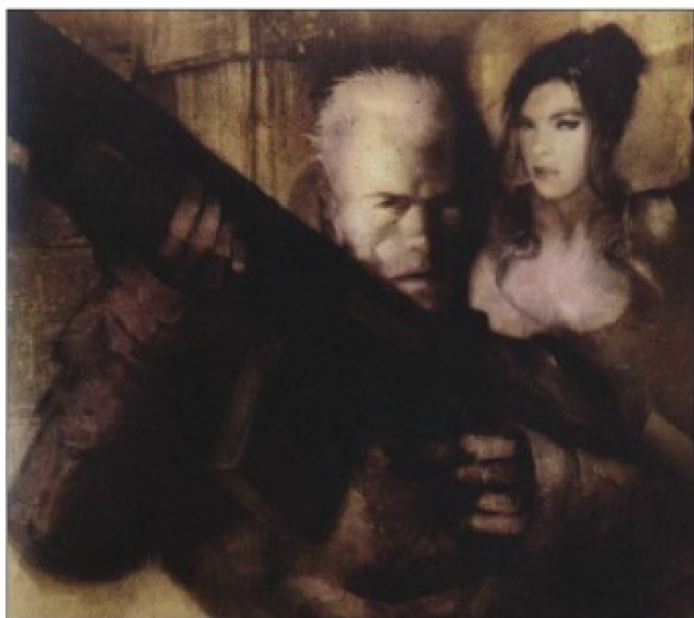
又或许，英雄的概念也需要重新定义一下——这算是一段跑题的开场白。

正如人们所知道的，游戏中的英雄有80%均为男性角色。我们本期专题，就要来深入谈一谈游戏中的这些男性英雄，以及他们的英雄业绩。

★英雄类型之一 肌肉冠军型英雄



代表人物



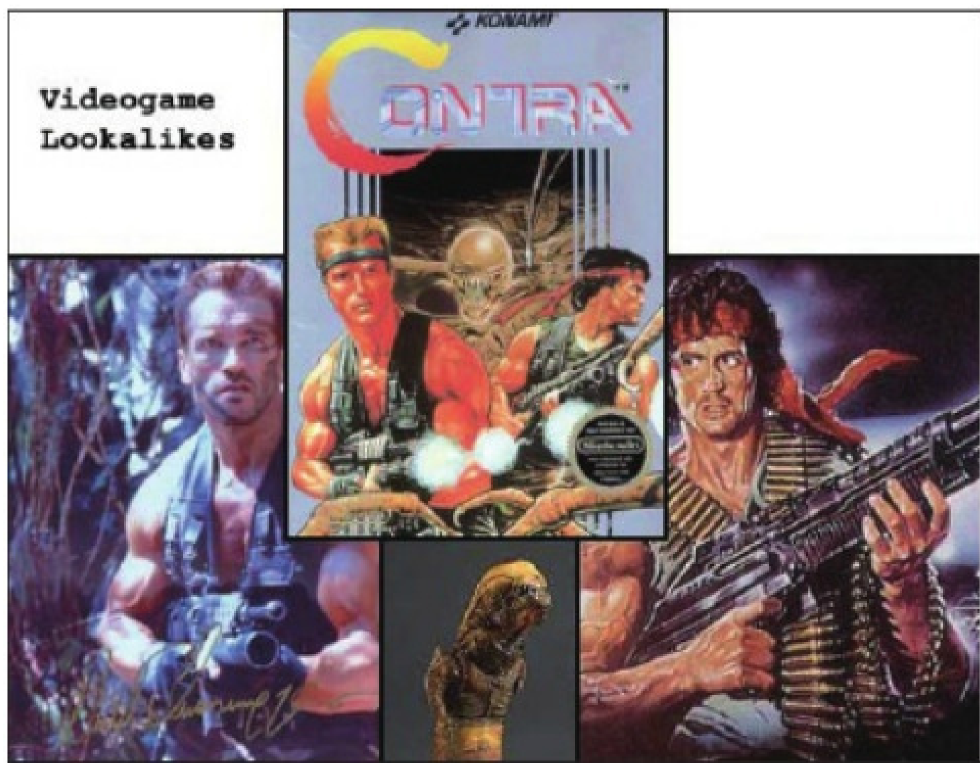
《魂斗罗》系列游戏中地球联邦海军陆战队魂斗罗小队的上等兵比尔·雷泽（Bill Rizer），外号“疯狗”。

他永远留着金黄色的寸头，面容严峻冰冷，双眼藏在眉骨下的阴影中，全身没有一丝脂肪，全是肌肉，就连嘴角的口唇匝肌都饱满得过了头。他熟悉全部武器，能熟练驾驶战斗车辆、飞行器。他就连在提着加特林转轮机枪以每秒100发子弹的射速向敌人射击时，下撇的嘴巴上仍叼着雪茄。但如果你以为他只是个思维简单的战争机器，那就大错特错了。



英雄事迹

“魂斗罗”本身就特指“具有优秀战斗能力和素质的人”。他来自未来，生活在公元27世纪。本来生活平静的他，由于一颗陨石意外坠落在新西兰附近的海域，因此卷入一场持久的命运征战中。陨石坠落两年后，军方得到情报，一个叫“红隼”的武装组织开始在陨石坠落附近的群岛地区修建发动异型侵略战争的基地，地球联邦海军安排时任Contra战斗小队队员的比尔·雷泽和他的搭档兰斯·比恩（Lance Bean）前去阻止并破坏这一基地的建设。两人历尽艰险，最终将基地一网打尽，在基地的最核心区，他们遭遇了非地球生命体的异形生物。由于种种原因，他们这次突袭作战的相关文件被地球联邦海军部门作为高度机密内容封存起来。1年后，位于南美一个军事基地的一位将军向地球联邦情报部门发出奇怪的信息，海军陆战队再次安排比尔和兰斯两人前往调查，他们惊讶地发现之前在新西兰群岛上消灭的异形在这里出现新的进化型变种，并已将该军事基地彻底控制。二人凭借丰富的作战经验再度将异形消灭，而海军方面则将基地里发生的猛烈爆炸和射击对外界解释为一次训练事故。



外国玩家将《魂斗罗》的海报与两位电影界的“英雄”阿诺德与史泰龙的剧照进行了对比

或许大家都以为异形被消灭了，可如果事情变得如此简单，那英雄也就不能称之为英雄了。在接下来的公元2635年，一个不明国家用异形进行了实验，并成功用异型的细胞和科技制造了新的武器。地球联邦发现了这个计划，我们的肌肉先生比尔再次带上雪茄和武器前去摧毁他们——这次的作战地点是南太平洋（风光一定很不错），这次行动他没有带他的搭档兰斯。

而异形仍然像蟑螂一样越来越多，在2636年居然攻陷不少人类居住地区，比尔又不得不再次与兰斯联手对异形进行“清洗”行动。

6年后，我们的英雄“疯狗”比尔却被地球联邦判了一万年的冷冻徒刑！理由是他破坏了一个全球性的电磁武器网络，导致80%的地球人口消亡，同时他还亲手杀死试图阻止他的老战友兰斯！不过比尔在冷冻5年后又被放了出来，地球联邦要借助他的力量去阻止一个名为“血隼”的暴力组织。在与这个组织的战斗中，一些出人意料的秘密被公之于众。原来地球联邦之前所有针对异形进行的战争都是非正义的，“异形”都是另一个星球上的高级文明，而地球联邦对它们做了不该做的事。兰斯也不是比尔所杀，他为将地球联邦的丑恶行为公之与众，把自己变成了异形，而比尔则是被地球联邦诬陷的。



左图是PS2版《真·魂斗罗》中的Bill，右图是QUAKE III中的Sarge，他们简直就是同一个人——阿诺德·施瓦辛格

最后一次在地球上出现比尔战斗的身影，是在公元45世纪，他要去消灭一个名叫“Neo Contra”的非法组织，而这位比尔不过是他自己设计的一位克隆人，这个克隆人代他受万年之久的冰冻之刑，又替他在20个世纪后再次出现保卫地球，而那个真正的比尔，他又消失在何方了呢？如果说最初执行异形清洗战斗只证明他是一架战争机器，那么他在最后因维护某种公理而饱受冰刑之苦时，才可算得上是一位真正的英雄。



同道典范

《雷神之锤III——竞技场》中的Sarge、《毁灭公爵》中的公爵、《战场之狼2》中的第三男主角、《救援上尉》中的上尉……还有很多很多。

在20世纪80年代，美国好莱坞向全世界贡献了一位电影明星：阿诺德·施瓦辛格。他所主演的一系列科幻动

作影片不仅刷新了电影行业的历史记录，而且可说在整个世界范围内重新塑造了“英雄”的模本。他在电影中的肌肉硬汉形象，也对游戏行业产生了深远的影响，从20世纪80年代末到90年代末期，任何一个军事题材的游戏都必然有个以他为原型的肌肉冠军型英雄。我们无须对此多说，只要看看PS2版本的《真·魂斗罗》和PC版本《雷神之锤Ⅲ——竞技场》片头动画中的Sarge是如何雷同，大概就会明白，其实他们都曾是一个人——一个时代的英雄模本。



不同游戏、不同机种，然而主角同样拥有相同的硬汉造型



他会是个好父亲么？

按照施瓦辛格先生在他诸多著名电影中的形象，他应该是位慈父。但作为游戏中的肌肉冠军型英雄比尔·雷泽，我们不好说。从没有任何信息表明他曾结婚并育有子女，只要他在现实生活中不是像对待异形那样冷酷、理智、无情，那么他的孩子也应是非常出色的人物吧。



他会是个好伴侣么？

可以百分之百地肯定，一个能熟练操作自动步枪、霰弹枪、激光枪、转轮机枪的天生士兵，一定不会是个情种，而且我们也相信，过度感情用事的人，在危机时刻很难做出最冰冷的决断。但他也绝不应像在《毁灭公爵》中所表现出来的那样色情，对着钢管舞女演员乱挥钞票。总体而言，会有不少女孩被这一类男性荷尔蒙过盛的男性所迷倒，他也足以保证和他交往的女性不会受到任何生物的攻击伤害。不过，如果你指望他能在结婚后帮你做家务，那还是免了吧。


“是爸爸回来了！”很难想象，家里如果有一个这样的父亲，会发生些什么……

★英雄类型之二 遭世界遗弃的人



代表人物

《星际争霸》系列游戏中的民兵队长詹姆斯·雷纳（James Raynor），昵称吉姆。

这是一个一出场就已被流放到一个蛮荒星球上的男人。他须发不修，粗犷、镇静的面容下显露出一点憔悴。人们对他最初的印象，不过只是他在秃鹫巡逻车车窗里露出的大半个脑袋。无人知道他憔悴的原由，也无人知道他漂泊的目的。





英雄事迹

在《星际争霸》故事中的人类阵营，不过是一群被地球政权流放的、毫无前途的5000余囚徒的幸存者后代。他们所寄居的几个星球距地球有6万光年之远，在詹姆斯·雷纳出场时，囚徒后代们刚刚开始使这几个星球变为新的殖民地并成立了远离地球的“地球联邦”（又是这个名字）。一切似乎都在向好的方向转化，而这时，突然出现的外星文明生物开始入侵这几块人类的新寄居地。

其时作为其中一个行星上29岁的民兵队长，雷纳接受了地球联邦的命令，护送一批人类殖民者撤离这一星球，因为这里已经被外星生物虫族（Zerg）所感染侵占。在一次自作主张营救了某基地后，联邦政府却以毁坏联邦财产的名义逮捕了他。这时，另一支反联盟的人类武装力量“Korhal之子”的指挥官Mengsk从监狱里解救了雷纳，雷纳同意带领他手下的民兵加入这一武装力量。

在“Korhal之子”共同作战的日子里，雷纳结识了Mengsk的副官Sarah Kerrigan并与她产生了感情。而好景不长，在一次与虫族的激战中，面对越来越危急的战况，“Korhal之子”决定放弃负责殿后的Sarah Kerrigan，气愤的雷纳对“Korhal之子”也丧失了信念，他认识到Mengsk与其他压迫者如出一辙。他在失望中率部离开，并在宇宙中四处流浪。

以为Sarah Kerrigan已死的雷纳，不久后却收到她


Sarah Kerrigan变异之后成为Zerg种族的女皇

从另一个行星上发出的信号。当他带领部队赶往那个星球时，却发现昔日情人已变为人与虫族的变异合体。Sarah Kerrigan率领虫族打败了雷纳的部队，但她没有杀死雷纳。与其他英雄人物所拥有的命运相同——雷纳大难不死，再次得救，这次与他结盟的，竟是最早入侵人类的外星文明神族Protoss的执行官Tassadar。他协助Tassadar完成了一系列任务，两者间也建立起信任和友谊的关系。

尽管詹姆斯·雷纳拥有其他英雄一样大难不死的“狗屎运”，但这不意味着他的个人命运就不是充满痛苦的。在长期的战斗中，雷纳不得不接受了一个痛苦的现实，就是变种后的Sarah Kerrigan已不是过去的那个情人，她利用雷纳的武装杀害他的同伴，使他不得不再次在宇宙中流浪。他发誓要杀了她。

但他一个人单枪匹马，又如何能对抗得了庞大的虫族部队呢？在不断的失望和幻灭后，他重新回到“人间”，在人族领地中反抗权力越来越大的Mengsk势力。Mengsk动用他庞大的攻势——演讲、新闻媒体及宣传活动将雷纳的努力逐渐淡化，这位人族英雄首先成为人类统治者的首要威胁，他们并不急于动用武力消灭雷纳的力量，而是一点点消耗他，并且不给他任何机会来壮大自己的势力。

在数年与人族统治者的消耗战中，雷纳的实力被逐渐消耗，而他也不得不选择雇佣兵工作来获取足够的资金以便修复和重新装备自己的部队。在随后的时期内，他被迫做一些雇佣任务来让自己的部队维持下去。

之后的雷纳似乎失去了往日的信念，他嗜酒度日，时常因为Kerrigan被虫族控制而谴责自己，而他对于新的人类统治者Mengsk的仇恨也成为他身上“恶化的伤口”。对雷纳的怀疑和动摇情绪正在他的部队中蔓延。

雷纳没有经受过任何正规军事训练，但他拥有与生俱来的领袖魅力和在战斗中积累的指挥经验。他历经无数次战斗，让自己逐渐成长并领悟了各种战斗技能，而他的所做所为也摆脱了对与错的束缚。雷纳并不会将计划设计得过于缜密，然而他那种出色的指挥能力，可以让战场中的局势有所改变而有利于己方。

詹姆斯·雷纳，虽然他曾为不同的种族和阵营作战，但基本上他总是凭借某种本能选择帮助“正义”的一方。然而“正义”在利益集团之间往往是昙花一现，这也注定了雷纳最终的命运，即在宇宙中孤独地流浪，成为被那些曾经获得过他帮助的人所遗弃的英雄。


詹姆斯·雷纳以不同的形象出现在以《星际争霸》为背景的游戏当中

同道典范

《辐射》1代主角——一位13号避难所的民选者。在经历核战争之后的美国加州，幸存者都在避难所（Vault）中苟活。然而在第13号避难所里，控制水循环和抽水机器的净水芯片（Water Chip）发生故障，只够维持150天的居民用水。13号避难所的公民选出一位最勇敢、机智的居民，这一事件成就了他的英雄业绩。他带着很少的补给、一台手提电脑、一把手枪和少量弹药离开避难所，重新回到地面，寻找拯救13号避难所的净水芯片。但当他九死一生，在150天之内将净水芯片带回避难所后，却遭到避难所公民的遗弃。他们认为他的存在是对他们生活的一种威胁，因为他太有能力了。他被放逐到荒漠中，并在那里成立了一个自己的部落。作为对一个被放逐英雄的反讽，在《辐射》2代中，大量囤积的净水芯片出现在8号避难所中，它们每个只值5块钱——而导致英雄悲剧的，竟然是这样荒诞的情况，而造成这荒诞结局的，竟然是美国政府的有意为之……

他会是个好父亲么？

根据暴雪官方出版的小说《星际流亡》（StarCraft: Liberty's Crusade）的记述，雷纳曾有一个具有“幽能”潜质的儿子，但他在联邦的幽灵特训中不幸死于一次“事故”。

他会是个好伴侣么？

作为一个西方式的、具有正义感（或是一种执拗）的人，詹姆斯·雷纳有可能是一个忠诚的伴侣。从他对Sarah Kerrigan的感情就很好地说明了这一点。不过在“Korhal之子”集团中短暂的相处中，两人如何触发了感情，倒始终是个令人遐想的事情。在Sarah Kerrigan变成非人类之后，雷纳仍在很长一段时间内试图保持对她的忠诚，直到他确认对方确实已丧失了人性。

不过忠诚同样不意味着浪漫情怀。

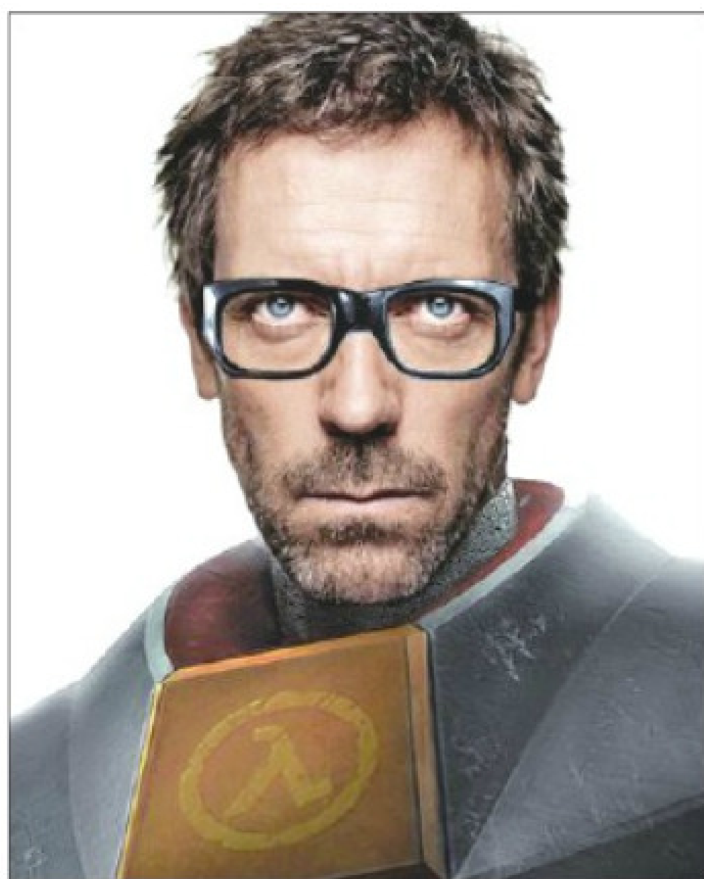


《辐射》故事中，13号避难所的民选者，自从他走出地下的一刻起，就已面临被放逐的命运

★英雄类型之三 神勇科学家

代表人物

《半条命》系列游戏之男主角，理论物理学家戈登·弗里曼博士（Dr.Gordon Freeman）。他戴着黑色的板材近视镜，即使在他游泳时也没摘过。镜片后面是一双理科生冷冰冰的眼睛。他还曾获得麻省理工学院哲学博士学位，获得学位后他又转到奥地利的因斯布鲁克大学继续学习。他每天要忍受一段无聊的行程，进入到黑山基地深处，在没有窗户的地下实验室里和自己的同事工作。没有迹象表明他曾进行过武器和战斗方面的训练和学习，但带钩的铁撬杆却成了他著名的道具。



玩家们将演员Hugh Laurie的面孔PS到弗里曼博士的身上，可谓神似

英雄事迹

戈登·弗里曼之所以登上英雄的舞台，并不是因为他在哲学领域或理论物理学方面做出了多大贡献。在200X年5月，戈登在麻省理工学院的导师给他寄去一封聘用信，不久后戈登就来到黑山基地参加工作，他的工作地点是黑山基地C区的异常材料实验室。在参与正式工作前，他接受了HEV Ⅳ型防护衣的使用训练，这样，戈登就成了高纯度水晶样本分析实验的操作员。

某天，是黑山基地进行水晶样本分析的实验日期，这天清晨C区的电脑系统发生故障，再加上戈登的迟到，所以实验被延后半个小时。他从其他科学人员那里得知，实验仪器的数据有异常波动，而且这些实验仪器本不是用来做这项实验的，但科学家们忽略了这些细节，因为管理层希望早一些获得实验数据，所以科学家们不得不继续进行这项不负责任的实验。有科学家在实验开始前，曾经想到串联共振的可能性，不过这些都没能阻止实验的进行。当戈登把样本推入光谱仪的一刹那，串联共振现象发生了，在地球与地外空间“Xen”之间，生成了一个巨大的时空裂缝，使得大量来自Xen的有机物质进入黑山基地，同时导致黑山基地的部分设施发生严重爆炸与坍塌。C区与B

区率先与其他地段失去联系，黑山的管理办公室起初并没有意识到事件的严重性，当共振现象逐步扩展到D区时，管理办公室才组织了撤退，并向外界发出求救信号。戈登在灾难发生时，意外被传送到Xen，所以当他又被阴差阳错传送回来后，得以幸免于难。

在他不得不面对异形怪物和损毁的建筑时，政府则派出执行封锁灭口任务的军队——戈登正在他们的逮捕和销毁名单之中。弗里曼一方面要与军队进行厮杀，一方面又要设法控制住不断涌入的外星异形入口。最终他在其他科学家的帮助下，被成功传送到Xen空间中杀死了Xen的首领。黑山的神秘幕后代理人Gman邀请弗里曼为他工作。

但在黑山事件之后的20年间，Xen生物仍在继续曼延，迅速扩张到全世界，给人类带来混乱。而真正让人类文明陷落的不是Xen生物，而是一个来自其他空间的星际联盟——Combine。由于某种原因，Combine发现了地球，并开始策划进攻地球，准备将地球沦为殖民地，人类


在操作大型强子对撞机的现场工程师中，网友发现了酷似弗里曼的人

沦为奴隶。在联合军的精心准备之后，Combine对地球发动了进攻，战斗进行了仅7个小时，人类方面的总统帅布林就劝告人类投降以免遭灭种之危，而同时他也成为联合军的傀儡，负责“管理”地球。在这样的情况下，人类秘密组织了反抗军，而其中最重要的发起人，就是黑山事件幸存的几位科学家。

神秘人Gman再次安排弗里曼参与到这一场乱世之中，或许之前在黑山的经历证明弗里曼具备挽救人类文明的能力，同时黑山事件让弗里曼名声大噪，人们私下里把他当成救世主，称他为“The One FreeMan”。经过一系列艰苦而波折的斗争，又借助以前老同事的女儿爱丽克斯等人的帮助，弗里曼消灭了人类傀儡政权的首脑布林。

弗里曼的艰难历程仍未结束，但他之前的事迹足以使手持撬杆的他名列游戏经典英雄的殿堂之中。和前面所介绍的英雄不同，左右戈登·弗里曼的那只无形大手，并非是一个一手遮天的未来政权，而是这个叫Gman的怪人。很多人怀疑是Gman一手策划黑山研究所的事故，但在实验开始之前，他也确实对科学家提出了警告。

不管那只无形的大手属于谁，英雄的性格则注定将要被其左右。



他会是个好父亲么？

那要看他生的是男孩还是女孩了。

同道典范

《死人头弗瑞德》中的科学家弗瑞德，他的脑袋被销毁了，只剩下大脑，被装在一只广口瓶中，他还可以换上别的脑袋，比如稻草人头和石像头，他利用换头功能在一个受到辐射的小镇上展开他的复仇。

《无声狂啸》中惧怕黄色的工程师——爱伦（不过她不是男性主角）。她曾是一个杰出的工程师，别人都对她的聪慧、精干表示惊讶。但当她面对黄色时，会不可思议的变得歇斯底里。她现在被安排在一座黄色的小电梯里……


《无声狂啸》这款游戏严格来说有点反英雄的意味

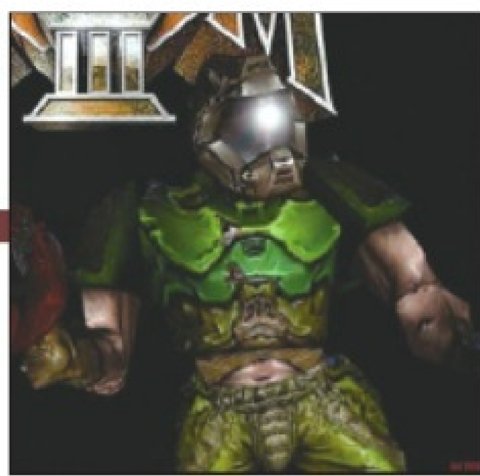
他会是个好伴侣么？

不知道，我们所知道的只是每个科学家都有一位妻子。但世事难料，斯蒂芬·霍金不也结过两次婚么？而且弗里曼博士在毕业不久就经历了黑山事件，之后他又一直为Gman所控制。这不等于他是个冷血的人，在《半条命2——第一章》中，他还曾与重逢的爱丽克斯来过一个美好的拥抱（当然是爱丽克斯主动的）。

另外，也没人知道弗里曼博士在睡觉时是否还戴着他的眼镜。

★英雄类型之四 永远的头盔人

代表人物



《毁灭战士》（DOOM）的男主角“You”。他穿的盔甲莫名其妙露出胳臂和肚子，但他的脑袋却始终套着头盔，直到战死也不会摘下——这被归结为头盔所提供的氧气系统。他最喜欢使用霰弹枪，他最初有个名字叫Buddy。但最后id决定不给他起名字，而称他为“You”。为了方便起见，我们仍称这个无名英雄为Buddy。

英雄事迹

Buddy是一名特种战斗小队的队员，他成为英雄，仍然有赖于人类的愚蠢行径。联邦航空公司（Union Aerospace Corporation，UAC）是一家有政府背景的航空公司，他们在火星上建立了庞大的殖民基地，进行大量研究工作。UAC建在火星两个方圆数公里的大环形山脉之间的几个基地建筑，被来自异次元太空的怪兽所侵犯，完全成了各种怪兽的孵化巢。Buddy原本是和他的队友一同前往火星基地的，但他却是唯一安全落地的人。在这场战斗中，他没有任何同伴、战友，等待他的只有幽闭的火星空间站、成群令人作呕的怪物和被感染的僵尸。天知道他是怎样完成任务回到地球的，但如同任何一个命运多舛的游戏英雄一样，在回到地球不久，异次元的怪物又追杀到地球上，他不得不再次开始他的战斗。

Buddy不仅出现在《毁灭战士》的前两代作品中，他还曾出现在《雷神之锤III——竞技场》中。在《雷神之锤III——竞技场》中，他的绰号干脆被直接称为DOOM。在这个游戏中他喜欢使用9号枪Railgun，但打得并不怎么准。值得一提的是，《雷神之锤III》里还出现了一个声称是来自DOOM中的女性角色，她的绰号叫Crash，她同样戴着那个看不到表情的头盔。

Buddy所塑造的就是这样一类英雄，他关心的并不是什么正义与责任，他只是为了生存这一最原始的本能而战斗。但在这种最原始的战斗中，他客观上依然担负起拯救世界的责任——正所谓能力越大，责任越大。

同道典范

《光晕》（Halo）男主角士官长，他的名字也始终是个谜。在最近揭露出的资料中，他被说成是陨落的殖民星球Reach上唯一幸存的、登上秋风之墩号战舰的战士。他有着自己的看法：他不以自己参加的战斗为荣；他仅仅做必须要做的事；他不憎恨敌人，消灭它们，只是因为他知道那是他的职责。他只在游戏第一集中摘下过头盔，但依然没人看到他的模样。

《潜行者》（S.T.A.L.K.E.R.）中属于“X16 Lab”、穿着绿色SSP-99M防护服的科学家Kruglov。从你一开始接他的任务，到完成任务，他都始终戴着头盔——一个类似摩托手头盔的东西。

所有这些角色，都不禁使人对之充满好奇，使人联想到面具这一人类心理的奇怪象征物。佐罗以及借鉴他的形象而产生的蝙蝠侠、世界各地流传的蒙面大盗、忍者，都是面具的产物。头盔只不过是它在高科技时代的替代品，在头盔之下，英雄的恐惧情感也将永远被隐藏起来。



来自不同游戏的面具人，毫无疑问，面具增添了他们的神秘气质

他会是个好伴侣么？

Buddy大概有时未免乏味，特别是在他摘下头盔，丧失神秘感之后。而且如果在现实生活里遇到他，恐怕他不是个可以亲近的的人。因为他情感比较粗线条，你没法和他交流太深。不过他体质绝对没问题。

他会是个好父亲么？

他会是个好父亲，虽然他不过依然只能算是个糙人——也唯有如此，他才能在DOOM的世界里生存下去。我猜他一定很孤独。他会教他的孩子如何在迷宫中辨别道路，并且，他可以和孩子一起联线打Quake 6。



头盔男与环行山，古老而奇怪的组合

★英雄类型之五 夜行紧身衣爱好者

代表人物

《合金装备》系列游戏中的索利德·斯内克（Solid Snake）。他老是穿着紧身衣，一直从30岁穿到50岁，182cm的身高并不能使他显得性感。虽然他的籍贯是美利坚合众国，可头上老是缠着一块日本人喜欢缠的布条——而且它决不是什么高科技产物（很难想象他在家里存有十几条相同颜色、款式并且熨平

过的这种布条）。他智商高达180，可以流利地讲6种语言，掌握跳伞、潜水、枪械及各式各样的技能。他最喜欢的武器是一把消音器麻醉枪，为了配合这种武器的效果，他走路也总是踮着脚，缩着肩，踩着猫步，不过他至今未患过肩周炎等疾病。

英雄事迹

斯内克在其年轻时，就已经是美国政府训练出的特种战士。他于90年代加入“猎狐犬”组织，并在这里结识了好友Gray Fox。然而在1995年，Gray Fox在被派往潜入军事国家Outer Heaven收集情报的行动中遭到逮捕，他被捕前传回的最后一条电报中提到一种名叫“合金装备”（Metal Gear）的步行核武战车。“猎狐犬”的首脑Big Boss安排斯内克去调查并营救Gray Fox。而在穿越重重阻碍即将完成任务时，斯内克发现，Outer Heaven的幕后主使就是Big Boss本人。



依次是青年、壮年、老年的斯内克，穿不够的紧身衣，还有脑袋上不变的布条

打败Big Boss后，斯内克决定退役，他隐居到加拿大的山区中（这期间还被美国中央情报局聘任了6个月）。在1999年，他再一次被“猎狐犬”招回，去中东消毁新型的合金装备D型。经过复杂的战斗和层出不穷的勾心斗角，斯内克心理憔悴，患上创伤后压力心理障碍症（PTSD）。英雄不得不在无尽的痛苦中试图忘记过去，平复创伤——但显然游戏玩家不会答应他这么干。于是2005年，他又一次被迫复出，之后他又多次复出，围绕着宿敌“合金装备”展开不断的战争。据说他现在住在美国的阿拉斯加。

作为一类英雄，人们更仰慕他出神入化的潜入技巧。

同道典范

《细胞分裂》系列中的山姆·费舍尔（Sam Fisher），一位原美国国家安全局的顶级情报员。他在世界各地冒险，解决危机，和斯内克一样不得不穿着紧身衣，而且也和他一样不得不反复出山。他与斯内克的区别在于，斯内克脑袋上绑的只是条布带，而他脑袋上绑的是高科技的夜视仪。这同样是位悲情英雄，由于他过于忠实于自己的工作，导致恐怖分子蓄意谋杀了他唯一的女儿。而身无一职的费舍尔不得不单枪匹马去追查凶手。据说他还途经过上海。



尽管他身穿紧身衣也相当矫健，但很多人还是称他为大叔

他会是个好伴侣么？

夜行紧身衣爱好者，通常都是侠骨柔肠、铁肩担道义的典范（或者不如说都是军方的战争工具罢了）。所以，他们都会成为女性生活中的良好伴侣。他们属于那种再忙也不会把工作带回家的人，他们不会回家擦枪、洗身上的血，或把敌人的尸体带回自己家厨房。再者说，作为秘密行动者，他们也被要求尽量不要向家人告之自己的工作内容。他会有时间陪你看电影的！



最早的《合金装备》角色原型来自于电影《终结者》

他会是个好父亲么？

这类英雄也会是个好父亲，但前提是他们的孩子不会被仇恨他们的人杀害。

★英雄类型之六 疯人院“患者”

代表人物

《侠盗猎魔2》中被判神经失常的重刑犯丹尼尔·兰普（Daniel Lamb）。他穿着绿色的监服和白球鞋，头发被剃光了。他斜挎着一个书包，必要时他会从书包里掏出塑料袋套在敌人的脑袋上。他时常头疼，时常产生幻觉。他对过去丧失了记忆，但他必须要找回以往的记忆。



英雄事迹

丹尼尔·兰普原本是个平凡的中产阶级人士，有学位，已经结婚，拥有一个幸福的家庭。然而由于他患上严重的精神分裂症，以至于在一次发病过程里暴虐地杀死了自己妻子。之后他被送进精神病重症研究所中进行治疗，说是研究所，实际上只不过是关押暴力倾向的精神病人的疯人院而已。在一个雨夜中，疯人院的电力系统发生故障，所有的门禁都自动打开，被囚禁的疯子们都跑了出来，整栋大楼都沦为暴力的世界。丹尼尔·兰普也借这个机会逃亡出来，随着逃亡的过程，他逐渐回忆起一个关于过去的记忆碎片（这个过程中没少杀人），他发现自己



《侠盗猎魔》（左）和《疯人院》两款游戏时隔近10年，但游戏包装封面却如出一辙

是医疗实验“The Project”计划的实验品。他干掉了这一实验计划的主管医生，还将与他一同逃出的反目狱友Leo杀死。然而在故事结局中，一切都出人意料，原来丹尼尔所经历的一切都不过是场幻梦，而这幻梦是在药物治疗下产生的心理意识活动。医院企图让丹尼奥意识到，Leo不是真人，而是他精神分裂后那个暴戾的自我，而丹尼尔需要做的就是面对他，战胜他。虽然妻子已经死了，但幸运的是家还在，孩子们都还在。

丹尼尔的英雄事迹就这样随着他病情的好转、得到心灵救赎而收场，所以他一切的英雄事迹就是战胜自我，对普通人而言，这比战胜宇宙敌人更加意义重大。



他会是个好父亲么？

只要丹尼尔·兰普以及与他类似的这些角色在没有达到其心理耐受力极限之前，都应该是典型西方中产阶级好父亲的形象。他们会陪伴他们的孩子，带他出去玩，给他喂奶，然后陪他聊天，教给他如何划船、使用收音机、如何使用电锯，必要的话他也会教给他如何使用枪支——但愿他们在绝望时使用枕头或塑料袋来使人窒息的做法，不会通过遗传基因传给他的下一代。



同道典范

《寂静岭2》中男主角詹姆斯·桑德兰（James Sunderland）。这个人由于不堪忍受自己所深爱妻子的重病折磨，而终于选择用枕头盖住妻子的脸，导致她窒息而亡。《疯人院》中男主角麦克斯（Max）。他是一位医学研究员，其妹莎拉（Sarah）在年幼时死于一种不知名的疾病，此事令他感到深深的内疚遗憾，从而驱使他走上医学研究道路。麦克斯一心想尽力阻止类似惨剧的发生，在一次车祸之后，他发现自己被困在一所疯人院中，整个头颅都被绷带缠起来，看起来像个怪物。也有人认为，麦克斯在车祸后所经历的一切怪异事件都是他脑子里的幻觉。

《无声狂啸》中有自杀倾向的孤独者葛里斯特（Gorrister）。这个人因为逼疯妻子格丽妮斯而深陷于对自己良心的谴责而无法自拔，在长期精神压力下形成孤僻、自闭的性格。他被囚在一间软垫墙的小房里，就像他的疯妻子当年被关在精神病院里那样饱受煎熬。

《黑暗之蛊》男主角麦克·道森（Mike Dowson）。他是个作家，为了寻求灵感想找一个安静的创作环境，于是他通过房屋中介公司，在加州找到一所维多利亚式的大别墅。而在他搬进去之后所做的头一梦，竟然是异形怪物将胚胎植入他的大脑……



他会是个好伴侣么？

答案很简单：绝对不是。

★英雄类型之七 “财智”英雄



代表人物



《大富翁》系列游戏中的阿土仔。他22岁，勤劳朴实，头戴斗笠，抗着把锄头，土得掉渣，当竞争对手开着汽车在大街上飞驰时，他只能蹬着他的两轮车。但他注重购买不动产，他懂得在股市里买进卖出，他从不赌博，他必要时也会陷害一下对手，他是游戏里的“傻根”。



他会是个好伴侣么？

如果用现代社会的标准来看，他显然比波斯王子或马里奥更符合好伴侣的标准，当一个人的目的单纯到只有挣钱时，你还担心他什么呢？



他会是个好父亲么？

在以上诸多类型的英雄中，做阿土仔的孩子无疑是危险系数最小的。从这点来说，我同意他是个好父亲。



英雄事迹

阿土仔可算是游戏史上最丑陋的男主角之一，但他却并不招人讨厌。他大搞房地产开发（从不向银行贷款），积极开展商业投资，没有不良嗜好。当他被其他竞争对手陷害时，他从不诅咒，也不做太多的抱怨，他知道最终的胜利依靠的是实力。而他的魅力之处在于他也不是个好好先生，他会在必要时利用游戏规则强购竞争对手的地产、呼叫恐龙袭击对手的商业街，在没零钱时平分对手的现金——最终在逼迫对手破产后，以最低价格买入对手的地产……啊，写到这里，我们简直觉得他是个当代英雄了。这哪里是傻根，这简直是房地产业的楷模啊！

比起《魂斗罗》中比尔·雷泽动不动就拯救世界的举动来说，阿土仔的英雄行为更有现实意义。他很早就通过游戏告诫我们——房产是最稳固的财产，钱都存在银行没法让我们致富，而投资股市则根本不是自己所能控制的游戏。可惜，大家只把他当作一个游戏里的人物，没人拿他告诉我们的道理当真。从长期忍受观点被忽略而仍坚持己见的角度而言，说阿土仔是当今英雄恐怕也不能算是过分了。在文章结束之前，我知道肯定有人要问：你为什么在这个英雄榜里没有提到李逍遥？为什么没有提到《魔兽争霸》中的王子阿尔塞斯？为什么没有《街头霸王》中的隆？为什么没有《鬼泣》中的Dante……我知道，这些人都曾是你们心中的真正英雄。但他们该归为哪一类英雄呢？我想这个问题每个人都有自己内心的答案吧。

百度的新业务之痛

■本刊记者 冰河

搜索引擎的出现对于互联网来说是一个巨大的进步，因为这意味着从此互联网上海量繁杂的信息有了可以根据关键字进行索引甄别的手段。也正因为这一巨大进步带来的商机，才有了雅虎、Google、百度、搜狐等以搜索引擎起家的诸多互联网巨头企业出现。搜索引擎所带来的巨大流量，通过各种不同手段转化为现实的商业价值，让整个互联网逐渐兴盛繁荣起来。

不过就在近日，围绕互联网第一中文搜索引擎百度，却爆出一连串的风波，例如目前并不为多少人知道的“大众搬场”事件，目前正处于舆论焦点的“淘宝宣布屏蔽百度”事件，以及莫名其妙与百度扯上关系的“三鹿奶粉公关百度”事件。这些相互之间毫无牵扯的事件，其实主要都源自一个相同的因素，就是百度赖以起家的“搜索竞价排名”商业模式。不过更深层次的原因，还是在于搜索引擎带来的巨大流量，以及如何将这些流量进行导向的问题。在这个问题没有得到有效梳理和解决之前，同样的纠纷一定还会不停地涌现。近日此类纠纷的连续爆发，不过是长期积累下来的矛盾的一次集中表现而已。

屏蔽，淘宝宣战百度

2008年9月8日，就在举世瞩目的北京奥运会刚刚结束，大众注意力开始从热火朝天的奥运赛场上回归各自原位时，中国互联网个人交易第一平台淘宝网宣布，从即日起正式开始全面屏蔽互联网中文第一搜索引擎百度的页面自动抓取程序“百度蜘蛛”（BaiduSpider），并宣称这一举措意在保护消费者利益，这意味着此后用户将很难通过百度直接搜索到淘宝网的商家及商品信息页面。不过耐人寻味的是，淘宝对于谷歌等其他搜索引擎并未采取相同的屏蔽措施。除了针对百度的屏蔽，淘宝还同时宣布其他一些声称是为了保护消费者和商家利益的举措，包括数码与家电类产品30天维修等，不过外界最关心的还是淘宝在各个搜索引擎中对百度“另眼相看”的做法。

尽管淘宝网表示，通过对不同搜索引擎进行不同程度的屏蔽，可杜绝不法商家利用竞价排名、搜索优化等手段骗取消费者信任，避免诚信商家被上述行为打击、株连，创造出一个真正诚信的购物空间。淘宝称，通过屏蔽部分搜索引擎，可最大限度避免消费者上当受骗，说到底还是出于保护淘宝网用户利益及淘宝自身诚信声誉的目的。不过外界却有意见以为，此举与百度即将推出的C2C平台（类似淘宝网的网上交易及拍卖平台）有关，为防止百度“挖墙脚”，淘宝不得不未雨绸缪，先下手为强。

淘宝所屏蔽的“百度蜘蛛”是百度搜索引擎的一个程序，其作用是自动访问互联网上的网页，建立索引数据库，使用户能在百度搜索引擎中搜索到越来越多的网页。这其中就包括淘宝网上的商品及商家信息。很多网民都习惯先在百度搜索想购买的产品，然后再通过百度提供的链接进入淘宝网浏览商品详情，淘宝此举将迫使其用户登录淘宝网后才能浏览和购买商品。采用这一技术的并不仅仅只有百度一家，所有互联网搜索引擎都采用原理相同的页面自动搜索抓取技术，否则以目前互联网所蕴含的信息量，依靠人工进行搜索甄别是无法完成的任务。因此，仅仅屏蔽百度，而对谷歌、雅虎等搜索引擎网开一面的做法，的确显得有些厚此薄彼。

更容易让人产生意外联想的是，就在7月底，百度电子商务招商平台已悄然进行了改版，最为显著的变化是首次开放百度电子商务平台的内测报名，提供不超过1万个内测名额供商户提前入住，并许以诸多优惠政策，同时提出“要购物，先百度”的经营口号。随后，百度还在全国范围内启动了招商活动，分别走进电子商务发展相对成熟的北京、宁波、广州、南京、武汉等城市，数千资深商户受邀参与。其进入个人网上消费领域，与淘宝网分一杯羹的用意昭然若揭，在这个背景下，“为了保护用户利益和网站诚信”的说法，未免有些中气不足。

10
7

翻脸，何谓“有害搜索”？



百Google度，这是个非常有趣的网站，我们可以清楚的看到同一关键词的不同搜索结果

既然淘宝声称的是“屏蔽有害搜索”，那么什么是“有害搜索”就值得研究了。对于本刊记者提出的质询，淘宝网公关部负责人解释说，由于淘宝网是以个人商品交易为主的服务平台，有些关于用户及成交的敏感信息肯定不允许搜索引擎抓取，这种情况一直存在，也不仅仅针对百度一家，谷歌、雅虎、中搜等其他搜索引擎也都囊括其中。而这次针对百度的屏蔽是淘宝消费者保障计划第三期中的重要内容，通过对不同搜索引擎进行不同程度屏蔽，可杜绝不法商家利用竞价排名、搜索优化等手段骗取消费者信任，避免诚信商家被上述行为打击、株连，从而实现鼓励优秀卖家，让不良商家无所遁形、无利可图，创造出一个真正诚信的购物空间。据淘宝方面统计，80%以上的消费者投诉都产生于平台上的少数不良商家，而这些不良商家的主要手段之一就是通过技术或商业手段，优化通用搜索的页面结果，获得较高搜索排名骗取消费者点击。此次通过屏蔽部分搜索引擎，目的在于最大限度避免消费者上当受骗，同时保护平台上本分守法的优良商家。

不过当与记者谈及为何完全屏蔽百度，但对谷歌网开一面的原因时，淘宝方面表示，百度搜索的业务模式中有一项重要内容就是“竞价排名”，这个依靠付费而使自己网站得以出现在搜索结果靠前位置的做法，对于互联网C2C来说，事实上可能存在严重的点击欺诈行为。而谷歌虽然也有类似的竞价排名业务，但并不直接体现在搜索结果排名中，而是会在搜索栏右侧标明“赞助商信息”，淘宝则不会在搜索结果中有明确的标识体现。他给记者现场做了个示范，以“准分子激光手术”为关键词，在“baigoogledu.com”网站（这是个有趣的网站，同时调用百度和谷歌搜索引擎，对同一个关键字进行搜索，并且将搜索结果分列两栏进行对比，正如在这个网站首页上所说的，“它们的搜索结果85%不同”）上进行搜索，可看到呈现很多不同的搜索结果。最明显的是谷歌搜索结果页面中，会明确标出“赞助商信息”，其余页面信息中则相对比较清洁，知识性、答疑性的内容较多。但在百度页面中，除了右侧“激光脱毛”“激光人流手术”“激光整形包皮手术”等显然是大广告商的一列无关广告内容之外，排在最前列的搜索结果中，第一个内容为“准分子激光手术首选XX医院”的网址后有“推广”字样，这意味着这个结果是通过竞价排名得以排名靠前甚至到第一位的，其余标有“推广”的网址也是同样结果。但对于搜索的用户来说，“推广”的标识到底有什么意味并不清楚，百度也从未大规模明示过这个“推广”标识的意义。因此在百度搜索结果中，通过付费而进行人为操纵的成分有相当比例，因此未来淘宝会在每个月对各个搜索引擎的真实性和客观影响进行评估，从而决定是否屏蔽其他搜索引擎。



这是“准分子激光手术”关键字在百度的搜索结果，我们可以看到除了右侧“人流”“美容”“整形包皮手术”的广告之外，左侧的搜索结果排名靠前的其实都是付了费的广告，因为有那个“推广”的标志



同样是“准分子激光手术”关键字在谷歌的搜索结果，我们同样也能看到有广告的内容，就是那些被单独标注有“赞助商”字样的内容

竞争，“屏蔽”背后的实质？

淘宝屏蔽了百度搜索引擎已是既定事实，但理由却未必尽然如之前所宣示。虽然双方都对“百度介入C2C业务”一事很有默契地不予置评，不过百度筹谋打造自己的C2C平台已是公开事实。出于这个原因，此次淘宝宣布屏蔽百度也是必要的举措。首先淘宝肯定不情愿自己长期积累和培养的商家信息被已经浮出水面的竞争对手百度C2C所利用。

其次也是要表明一种态度：虽然电子商务业务中很大一部分流量来自搜索引擎，但无论哪个已经成气候的电子商务平台，都不能容忍自己的用户先经过对手再链接到自己网站。脱离通用搜索引擎，是一个大胆的做法，但这不意味着淘宝意图改变普通用户的使用习惯，根据记者得到的消息，不久的未来也许就会有针对电子商务平台个人业务的专用精确搜索引擎出现。从技术上来说此举难度并不算很大，唯一需要探讨的，是此类专业搜索引擎的运营模式。是作为平台的付费增值服务推出，还是作为面向大众的通用免费服务推出，这是个需要运营方仔细斟酌的问题。前一种做法可有效增强原有商务平台的服务内容和黏性，也能有效增加收入。后一种做法可以获得更大的用户流量，提升整个平台的交易额和用户活跃度。对于已经拥有一定规模的平台来说，两种做法都是不错的选择。

此外，马云为了打造网络商业帝国，已经宣布将阿里妈妈并入淘宝，此举必将丰富阿里妈妈的广告主数量，增加阿里妈妈广告收入，因为众多淘宝卖家为了宣传自己的网店会通过阿里妈妈广告联盟购买广告位，实现大面积广告投放。这是一举两得的事情，一方面增加了阿里妈妈的收入，另外也提升了淘宝网的流量。然而，阿里妈妈与百度广告联盟又是直接对手，很多淘宝卖家通过百度广告联盟做竞价排名广告，提升自己网店的流量和成交比例。阿里妈妈并入淘宝，必然希望自己能借助淘宝卖家扩大自己的广告销售额，封杀百度蜘蛛无疑会让一些淘宝卖家通过百度竞价排名做广告的希望破灭。所以，百度进军C2C与阿里妈妈并入淘宝，这两个事件的同时发生，导致百度和淘宝成了正面交战的对手，淘宝封杀百度固然有保护用户资料隐私的因素，但说到底还是为了维护自身利益。当然，从商业竞争角度来说，这很正常。

对于外界所谓“有害搜索”的指责，百度至今没有做出公开解释。不过在沟通中，百度方面也表示，对于用户私密信息的保护，是所有通用搜索引擎都必须尊重的基本从业原则，没有任何搜索引擎会对这个原则置若罔闻。百度多年来为淘宝的发展起了巨大作用，如今淘宝不顾其交易平台卖家切身利益，屏蔽百度自动搜索程序的举动，百度对此感到遗憾，并将为淘宝卖家开绿色通道。这个通道有两层含义，对于仍旧在淘宝平台上进行交易的用户，百度可能为其网店页面提供专用搜索通道导入流量；对于想要搬迁网店地址到百度新平台的用户，百度也将提供便捷的帮助措施。百度方面表示，很多淘宝卖家由于缺少搜索引擎的导入，利益会受到非常大的损害。自从淘宝屏蔽百度搜索后，已有多名淘宝卖家询问百度C2C平台进展，并计划搬迁过来。不过截至目前，有关百度电子商务平台的细节尚未公布，但可以预见的是，双方还将在这个问题上继续采取措施维护自己的利益。



暗流，竞价排名的爱与痛

虽然百度对于“有害搜索”的指责没有做出正面解释，仅仅以“保护用户隐私是从业者的基本职业原则”回应，显然这个回应有些无力。正如前面所陈述的事实，淘宝此次的矛头不仅仅针对于“用户隐私信息”问题，更在于百度的重要盈利模式“竞价排名”所潜在的诸多隐患。早在2007年5月，上海“大众搬场”物流公司就向上海市第二中级人民法院起诉百度，状告百度侵犯其商标权，事情就因百度的“竞价排名”而起。当时在百度上搜索“大众搬场”这个关键字，除正宗的“大众搬场”公司网页链接之外，还会出现许多并未指向真正“大众搬场”企业网站的“李鬼”公司链接，而这些“李鬼”公司的电话、地址和网址都各不相同。除让消费者不断上当受骗之外，还损害了原“李逵”企业的名誉，这让正宗“大众搬场”公司非常愤怒。他们在起诉状中指出，大量冒牌企业的网页链接主要出现在百度搜索引擎的“竞价排名”和“火爆地带”栏目网页中。这些网页上都采用“大众搬场”“大众搬家”等相似名称，并且擅自使用“大众”注册商标。这些假冒“大众”的经营者都未经工商行政管理部门批准登记，许多都不具有经营相关业务和进行广告宣传的主体资格。但百度的“竞价排名”业务并不审核企业的广告宣传主题资格，任何企业和个人只要交纳一定的推广费，就能获得相应的网站搜索结果排名位置，付的钱越多，排名越靠前，获得的点击率可能也就越高。百度的“竞价排名”给假冒者们以可乘之机，同时侵害了消费者和真正“大众搬场”企业的利益。经过近一年的审理，2008年6月25日上海市第二中级人民法院宣布了一审判决，百度败诉，被判共同侵权，需要刊登公开声明消除影响，赔偿原告5万元并承担相应诉讼费用。尽管这并不是终审判决，却也为百度的“竞价排名”运营模式敲响了警钟。如果终审依旧败诉，百度将不得不对“竞价排名”的客户进行人工甄别，就百度的业务量来说，将极大提高运营成本，降低办事效率，对于企业的整体发展将有伤筋动骨的影响。

“竞价排名”这一运营模式并不是百度首创，其首创者是美国Overturn公司，不过这种运营模式在美国遇到重重阻碍，最终该公司没能挺过残酷的竞争，被同业收购。全球搜索第一巨头谷歌虽然也采用此类模式，但相当谨慎，前面的示范中已经看到谷歌对于付费竞价者的种种约束，不过即使如此，2007年谷歌还是在奥地利遭遇了类似百度的诉讼，后庭外和解。“竞价排名”何以有这么大不良影响？关键就在于原本相对精确客观的机器搜索，在这种运营模式下受到付费前提下的人工干扰。对于诸多依靠搜索引擎导入流量的电子商务企业来说，此举当然具有很高的风险和压制力。除电子商务之外，搜索引擎在其他方面具备的影响也会通过这种人工干扰体现出来。一个明显的例子就是刚刚发生的“三鹿有毒奶粉”事件中，百度被披露曾经收到三鹿方面的要求，以投放300万元人民币广告的代价，屏蔽对于“毒奶粉事件”的搜索结果。虽然百度方面声称的确收到此类要求并严词拒绝，但此举无疑是一个非常典型的负面例证。如果“毒奶粉事件”的影响没有目前这样严重，也并未受到全社会关注而到达不可收拾的地步，百度是否有可能拒绝这样一个大广告客户的要求呢？搜索引擎在互联网上担负着一个隐秘而关键的角色，它不是任何媒体形式的一种，却把持着巨大的传播权力。也许对于重大事件它不会施加太多的人工影响，但对于一些并不具有爆炸性效应的新闻事件，它完全可以行使媒体的权力，将事件的影响传播压制到最小，而且这种压制还不会在表面有非常大的体现，很难监控。对于搜索引擎在社会新闻传播中具有的这种隐秘权力，公众需要在未来具有足够的制约。



“三鹿奶粉事件”的爆发，让淘宝与百度的冲突进一步公开化，“网络黑社会”这样的帽子都已经送了出来



9月16日晚，显然双方进行了接触，过于激烈的言辞消失了。但是，谁都知道这下双方是真的撕破脸了

根源，百度的扩张战略？

无独有偶，就在百度和淘宝还就“屏蔽”的是非争议时，另一个关于百度搜索遭受屏蔽的消息也被披露出来。这次动手的是正处于互联网焦点的SNS社交网站。Sohu博客、校内网、海内网、51.com、中搜等众多网站屏蔽百度的页面自动搜索抓取程序。不过对于SNS类型网站的屏蔽，无论是用户还是业界，都表示可以理解。正如淘宝最初宣布屏蔽百度的理由是为了保护用户个人隐私一样，如今以实名制、联系广作为主要特点的SNS网站，对于用户个人隐私信息的保护更是到了一个前所未有的高度，毕竟这关系到网站的信誉。而它们屏蔽的搜索引擎也不仅仅是百度一家，对谷歌、雅虎等搜索引擎也做了同样级别的屏蔽，这种屏蔽也不是自今日开始，而是早在SNS网站兴起之初就已逐步实行，只不过这次集体被披露出来而已。倒是同样经营搜索引擎业务的中搜网，对竞争对手百度进行屏蔽，却没有让人信服的理由。

不管出于怎样的理由，此次百度正面临前所未有的压力。这种压力与其说是百度搜索引擎作为互联网基层应用所带来的必有压力，倒不如说是百度近年来逐渐施行的扩张性竞争战略所导致的业界竞争矛盾的集中爆发。正如我们曾经报道过的那样，百度在一年来接连介入即时通讯软件、网页游戏运营、在线杀毒平台等多个新领域，加上早期已成气候的SNS社区“百度贴吧”，近期筹划进入的C2C电子商务平台等，这些领域都已有成规模成气候的大型企业。百度凭借拥有搜索引擎这个互联网底层应用的先机，具备将流量优先导入自家地盘的巨大优势，因而它每次向新领域扩张，都会引来原有巨头的巨大警惕。这次只是以往扩张性战略在偶然时间遭受的必然性反弹。其实同样的事件，在当年淘宝介入C2C领域时也同样发生过，易趣、卓越也曾经通过各种手段抵御淘宝的入侵，只是抵抗能力和如今的淘宝不在一个数量级上。而另一个互联网巨头腾讯在进入下载、搜索、C2C电子商务领域时，也不时有种种摩擦消息传出，只是腾讯相对比较谨慎，将各种新服务仅仅依托于垄断性的即时通讯软件平台上，没有作为基于页面的通用互联网服务大张旗鼓地推出，因此也没有造成此次矛盾的声势。但可以看到的是，如今的中国互联网竞争，各个巨头已经不满于在原有势力版图内经营自己的一亩三分地，相互之间的渗透和对抗越来越明显。类似此次风波的对抗，未来一定还会越来越多的发生。

栏目编辑·璺雯·phair@popsoft.com.cn

功能细化，变革更新
——国内SNS社区如何应对Facebook入侵

■贵州 冰河洗剑

“电车男”事件是Web 2.0时代SNS社交群智力量的精彩体现，而Facebook脸谱则引领了SNS社交类站点，成为其中的典型代表。在国内外都有众多的仿Facebook的SNS社交站点，面对Facebook的扩张，这些仿Facebook站点或类似的SNS社交站点，或是坚守站点深化服务，或是不断的推陈出新发展变革，以期用自己的特色来吸引更多的用户。于是，原有的SNS社交站点开始逐渐更趋向于提供功能化细分的服务，而新兴的SNS社交站点，则创造出3D真人社区、虚拟城市等有趣的新兴名词并开始流行于网络之中……



凝聚应用——SNS网络应用功能的细化

SNS（Social Networking Services）最初来源于Stanley Milgram的六度分割理论，后来由社会性网络发展成为面向社会性网络的互联网服务。SNS网络服务的核心在于Internet上的网络社交拓展，然而拓展自己的社交网络，其目的或意义仅止于在网上漫无边际地聊天，或是发展一段虚幻的感情？网络上的社交圈必然无法替换现实生活中的朋友圈，那么用什么来凝聚维持网络中的社交，而让它不仅仅是流于虚幻？

对于国内的仿Facebook站点或其他SNS社交站点来说，这个问题早已成为网站发展必须解决的问题。可以说，Facebook的扩张于否，对于这些SNS社交站点来说，根本都是无关紧要的了。新进入中国的Facebook中文脸谱，到现在为止，还是建立在不够务实，或者说是不具有实用价值的社交基础上，而国内的许多SNS社交站点已将SNS的含义从最基础的“熟人认识熟人”层面，扩展到以“共同点”进行凝聚的范畴。这些共同点，可以是一个相同感兴趣的话题、一段相似的学习经历、周末的出游计划等，其实质也正是SNS社交的在现实生活中的应用点。应用，是SNS社交的关键点，它将虚幻的网络社交圈真正的凝聚起来，使之真正具备现实的意义。于是，各类SNS社交网站纷纷致力于各自的应用功能细化，提供了许多建立在SNS社交网上的实用服务。

一、今天你宅了吗？——品质宅男宅女必备站

随着网络的发展与现实社会中某些价值与观念的转变，“宅”现象已经像病毒一样悄悄传播开了。长期“宅”在学校宿舍的宅男宅女很多，沉迷游戏网络的宅人更是不少；软件、网络、动画等特殊职业者，以及许多自由职业者，宅也是无可奈何或是心甘情愿的选择；而对于许多成日辛苦工作的上班族来说，周末短假需要休息，法定长假讨厌拥挤，“宅”也成了很好的选择。类似群体很多，这是一个特殊的族群，也是一种社会现象和文化现象。

宅人族当然也需要自己的社交圈。“电车男”事件的主角正是一个足不出户的宅人，借助SNS社交网，它有了自己的恋爱策划团、亲友团、线报团，这一切对于成天窝在家中的宅人们，反比现实生活中所拥有的一切更多更实际。SNS社交网对宅人一族在现实生活的意义，相比较而言是更为重要的，于是国内的SNS社交网有了专门针对宅人的“宅内/宅啦”（ZhaiNei.com）网。

1.入住宅内

宅内网是专门面向时下最流行的宅人族的SNS交流平台（http://www.zhainei.com/），也是一个宅人族的聚居地，成为品质宅男宅女必备站。宅内网与其他SNS社交站点一样，无一例外，都采取同Facebook一样的登录首页（图1）。点击页面中的“立刻注册”，几个简单的步骤，即可入住宅内家园。



2.寻找宅人

入住宅内后，需要上传一张个人照片，并填写个人资料，然后设置



我的“选吧”（图2）。选吧也就是自己选择的志同道合的交流圈，在吧内，不仅可结识与你有相同选择的朋友，更可一起交流话题。通过读过的学校、去过的城市、喜欢的书籍明星、擅长的运动、职业角色、钟爱的品牌、看过的动漫等信息，可创建或选择加入已有的吧，甚至可根据自己的经济收入、年龄段等创建或选择加入吧内。

所有入住宅内的宅人们，都可根据设置的分类信息，加入感兴趣的圈子或找到有相同兴趣爱好或其他共同点的宅人（图3）。点击找到宅人下的加号按钮，即可将其加为好友。此外，宅人可自己设置搜索条件，根据性别、婚恋、居住地等，寻找与自己志同道合的好友。

每个入住宅内的宅人都有一个自己的住所——宅居，可通过类似“http://www.zhainei.com/space-宅号.html”之类的链接访问其他宅人的居所。在宅居中，显示有主人的宅属性，自己加入的选吧，和好友网络等信息，宅友间可通过留言、短消息等方式进行联系。

3.我的宅生活

在宅内聚集了国内最多的宅人社群，加入宅内后，每天都会遇见各种各样的宅人，拥有自己的宅人生活。

讨论与记录

在“话题”中，将会显示所有宅人们所热衷讨论的话题，尤其宅文化是最热门的。当然在你所加入的宅吧中，也可讨论自己任何感兴趣的话题。每个宅人都有自己的博客日志、相册，通过文章或图片记录自己的生活，还有唠叨记录生活中点点滴滴的“宅语”（图4），其实也就是类似Twitter的碎碎念。每条宅语最长为200字，将会被发布在自己的迷你博客中，让好友随时看到自己的状态。



礼品与分享

在宅内的人情往来也是不可少的，“礼品”中为宅人们提供了各种各样的小东东，包括男生女生常用物品、日常生活用品、数码玩具、家具古董等。想挑什么东西送给好友都行，不过可是需要支付“金币”的。

有了有趣的东西，当然要与宅友们分享。在“分享”中可将某个有趣的网站、图片、视频等链接发布，好友们都可看到自己分享的精彩内容。如果累了，可玩点小游戏。“剪刀石头布”中可以猜拳，游戏是赌积分的，积分可兑换成宅内后院的点数。

此外，在宅居中还提供了视频、货铺等小东西，整体看来，宅内网中聚焦的宅人一族们还是挺多的。炒冷饭的SNS网站必然没有前途，宅内网相比较Facebook并没有什么技术创新，宅内网打的是“概念”牌，在概念上创新无疑是节省成本与时间的。不过宅内网的概念虽好，也需要有更多的实质内容，在吸引了众多的宅人入住外，真正的针对宅人族，推出更有吸引力的服务。

二、瞬间发现音乐，中国第一音乐社区

结识新朋友，讨论共同的话题是一个好办法。音乐，无论是高雅或是通俗流行，应该都是许多人所喜欢的。在Mymbox中，你不仅可以发现你所喜欢的音乐，更可通过音乐发现你所想结识的朋友。

Mymbox是一个专注于音乐的SNS互动社区网站（http://mymbox.cn/），口号是让你能“瞬间发现音乐”，更重要的是通过音乐，可拓展自己的社交网络，认识更多的朋友，丰富自己的生活（图5）。

1.音乐化学反应——发现音乐

Mymbox的基础是音乐，其中当然提供了丰富海量的音乐歌曲可以欣赏。Mymbox号称海量音乐库，歌曲库数量160 000首以上，搜什么有什么，只有你想不到，没有你搜不到的音乐。而且Mymbox音盒网与Mbox音盒娱乐同属一家唱片文化公司出品，许多著名的歌手，如赵薇、李泉、莫文蔚、黄奕等都为Mymbox音乐社区签约歌手，歌曲的版权问题也得到了很好的解决。

在Mymbox首页上方的搜索框中输入想寻找的音乐关键字，按歌曲名称、歌手或专辑等方式进行搜索，即可找到自己想听的音乐。音乐搜索没有什么独特的，但在Mymbox中有一个特别有趣新鲜的“音乐博士”，音乐博士可让你自己搭配音乐配方，组合出自己最想听的音乐。



打开音乐博士，可看到页面中有试管、量杯等实验仪器，这些仪器都代表着音乐的某种元素，如风格、语言、年代等，通过种种元素的组合，就能“创造”出你想听的音乐来！在页面中的“风格”处选择音乐风格为流行、老歌、古典等，在“语言”试管中选择音乐语言，在“性别”和“心情”量杯中设置歌手和歌曲类型，最后点击“搜索结果”按钮，音乐博士就会开始实验。各种音乐元素将会发生化学变化，实验完成

后，在“化学反应”中就可看到组合生成的歌曲列表了。

除了在网上发现音乐外，Mymbox还经常举行线下的歌手专辑签名销售活动，首发歌手新歌网络等，发布歌手各地演唱会信息等，让用户发现在其他网站上无法找到的音乐。

2.发现朋友

基础服务做得好，自然不会缺少用户。Mymbox提供的丰富音乐资源吸引了众多的用户，目前有超20万的注册用户，日访问量500万PV（Pageview）。众多用户借助Mymbox的资源平台，组成了一个SNS互动社区，加入Mymbox音乐互动社区后，可充分享受到找朋友的乐趣。

注册加入Mymbox后，可拥有自己的一个个人空间。Mymbox的个人空间面孔与宅内等SNS社交站点非常相似（图6），也提供了相册、日志、心情（碎碎念）等功能，不过其中有许多自己的特色功能，例如音乐知道、乱点鸳鸯、心理测试、投票、外遇、朋友印象、秋波等，特别是动他一下、音乐知道、乱点鸳鸯、外遇和秋波等功能，非常有趣。









点击“乱点鸳鸯”后，Mymbox会随机自动根据你的喜好，推荐你可能喜欢的网友，可查看到网友的各种信息、心情、愿望，也可进入网友的空间，查看好友的相册、上传视频等。其中最重要的是，可看到网友所听过的歌曲列表（图7），点击歌曲后就可在线听歌和评论，也许你就会发现与你听过和喜欢同一首歌曲的网友，赶快将他加为好友吧！

添加好友后，可以“动他一下”，用不同的方式向好友打招呼（图8），比如“向他抛媚眼”“给他飞吻”“电他一下”，也可选择“闪屏振动”，让好友的桌面上出现类似聊天软件中的闪屏表情。

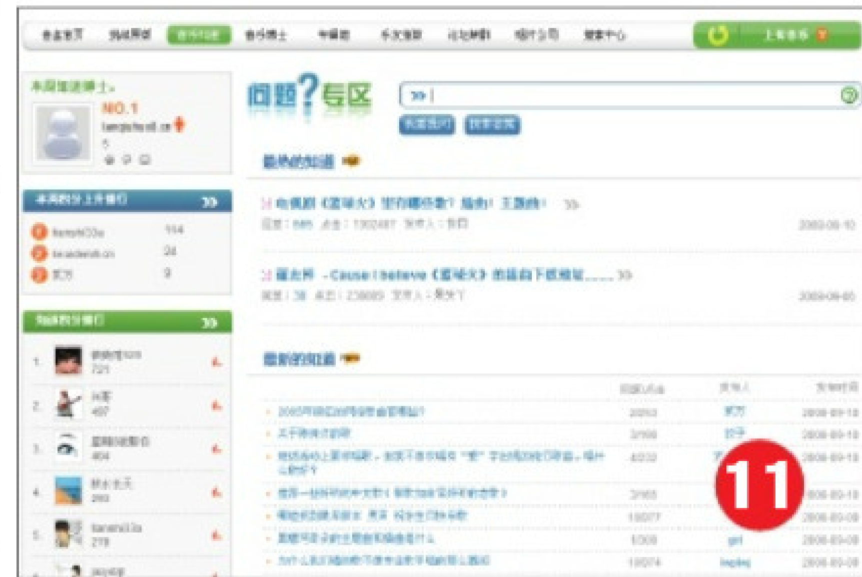
有了这么多的好友，是不是有发生外遇的可能？测测自己外遇可能吧，想不到听歌就可测试自己未来外遇的几率。在空间的“外遇”页面，将会显示几首测试歌曲供选择（图9），从中选择最喜欢的音乐，就能测试出自己婚后的外遇几率。在选择音乐时，不要思考尽快回答，直觉才是真实反映。选择音乐后，点击“测试我的外遇几率”按钮，在新开的页面中就可看到测试结果（图10）。如果不介意，可公开自己的测试结果，当然也可看到好友的外遇测试结果，不过可不要起非分之想哦！



“秋波”功能可与好感的异性网友打个有趣的招呼，写出你喜欢对方什么，想用什么方式吸引对方以及想说的话，也可从预置的话里选择经典或老套的对白，记得秋波只能发给异性。

3.音乐生活

在Mymbox的SNS朋友圈中，最重要的网络生活还是建立在共同的兴趣——音乐之上的。在个人空间中，可上传自己喜欢的音乐歌曲与其他好友分享，也可将收藏的音乐网址分享贡献给朋友，除此之外，还有更多有趣的音乐生活。



“音乐知道”是一个类似百度知道的互动版区，不过这里所提的问题都是与音乐有关的（图11）。在这里可以提问，询问一些与音乐有关的问题，比如某某电影的主题曲名字，某首歌是谁唱的。不过在提问之前，最好还是先在已有的问题中搜索一下，很有可能要问的问题，早有网友提出来并已经有人解答了。提问时可设置奖励积分，吸引更多的网友来为你解答问题。如果你真的热爱音乐，当然也会乐于替别人回答一些有关音乐的问题吧？每回答一个问题，都可获得相应的积分，积分高的用户将会被评为音乐博士，这可是自己在社区里面响当当的身份名头。



如果喜欢某一类的音乐，也可以搜索加入与自己有相同音乐爱好的群体——“族群”（图12）。在群内，大家可发表任意话题，表达你对某首音乐的感受，发布点八卦新闻，甚至也可发点生活中的牢骚，毕竟大家都是这个群子中的好友嘛。

喜欢音乐的表现方式，最直接的莫过于唱。不仅要自己唱，还要与网上的朋友们一起唱，唱了之后还要大家互

相评价，看看谁唱得好？Mymbox提供的翻唱功能，可让每一个用户上传自己翻唱的歌曲，然后由其他网友来打分评价（图13）。还可上传自己的翻唱后，建立一个擂台成为擂主，设置挑战时间，由其他网友上传同首歌曲翻唱，互相进行翻唱PK，然后由网友们投票评出唱得最好的用户。另外，唱得好的用户，Mymbox还可帮助用户成就音乐梦想，向唱片公司推荐成为歌手。


13

让音乐生活无处不在——Mbox音乐助手

“Mbox音乐助手”是Mymbox提供的一个桌面Widget工具，可将Mymbox的音乐生活搬到桌面上来，让音乐生活与自己更加紧密。

下载绿色的Mbox音乐小助手（下载地址：http://www.mymbox.cn/update/MBox.exe），解压并安装运行后，就可在桌面出现一个头戴耳机的精灵卡通形象。点击精灵，在弹出的收缩栏页面中就可进行搜索，瞬间发现并欣赏音乐（图14）。在里面还有最新鲜的音乐榜单、最热辣的热门单曲，以及Mymbox最新动向及各类活动信息。在欣赏音乐时，可将精灵助手设置为透明，以免影响其他操作。


14

三、中国亲子版的Facebook——宝宝树

在网络上，有音乐、电影、游戏、旅游等共同爱好的网友可以结成自己的SNS网络，当然有当妈妈经历的网友们，也可结成自己的SNS网络朋友圈。宝宝树（Babytree）是一个专为孩子和父母打造的中国版Facebook（图15），在创办5个月之际就被美国《Business2.0》杂志评为“世界十大最震撼商业模式”，而且位居首位。

宝宝树吸引的是众多最需要情感交流的妈妈或准妈妈，线上和线下的育儿经验交流，成为最关键的功能模块。当然，作为一个SNS社区网络服务站点，宝宝树并非只能单纯从网站上获取育儿指导，还可以在网上与其他妈妈们或相关专家进行直接交流。



15

1.种下一颗宝宝树

妈妈或准妈妈们可在宝宝树网站为自己的宝宝种下一颗爱心的宝宝树，当然已婚或未婚的网友也可为自己将来的宝宝先埋下这份爱心。注册登录宝宝树（http://www.babytree.com/）后，首先设置一下主页的名称，并选择一个网页模板。确认提交后，获得的一个专门的用户空间，便是自己种下的宝宝树（图16）。


16

宝宝树是爸爸妈妈们在Babytree网站上的“小家”，可在这里写日记、做动画、上传照片及视频，记录自己当爸爸或妈妈的心情，养宝宝中的心得感受，发布宝宝成长的照片或视频等。在宝宝树中提供的相册功能很不错，制作出的宝宝相册很漂亮，在宝宝树的“许愿树”里，爸爸妈妈们可以许下自己对宝宝的祝福和一些愿望，公开的愿望被藏在许愿树的小红包中，点击红包就可看到愿望。其他宝宝树的网友们，可能会帮助你的宝宝实现一个可能的愿望，你也可查看其他网友的愿望，帮且他们将其实现。

2.育儿交流——宝之道

同样的，在宝宝树中可加入感兴趣的“大圈子”或“小圈子”，与其他爸爸妈妈们交流养育宝宝的经验。“大圈子”是一个大论坛，里面的育儿话题很多，更吸引用户的可能是“小圈子”，“小圈子”也就是一个同城同龄或同趣的宝宝相聚圈子。在页面中可按地区、宝宝年龄、幼儿园等进行分类搜索，找到同城或相同年龄等育儿群组（图17），加入到圈子中，可有更多更实际的育儿交流。



17

在宝宝树中，爸爸妈妈们提供了丰富育儿知识和专家资询的“宝之道”。其中“知识”中有许多育儿的经验和知识可以查阅；在“问答”中提供了类似百度知道的提问与解答模式，可在这里向网友们咨询各种育儿问题。在“专家”中，不仅有专家的育儿访谈，还可在线咨询专家问题。

在宝宝树网站中，还定期开办育儿培训，推荐各种育儿用品等。也许宝宝树的内容并不像其他SNS网络一样丰富或新鲜，不过父爱与母爱这个珍贵的焦点，足以将用户凝聚在网上，组成一个牢固的SNS社交圈子，同样也为网站紧紧将用户粘住。



变革更新，仿Facebook网站的出路

提起国内的SNS网站，必不可少的是几个早已出现的仿Facebook网站，如海内、校内、一起网等，正是这些最初靠模仿Facebook起家的网站，才掀起国内SNS网站的风潮。不过在Facebook中文脸谱进入中国时，这些网站又有什么自己独特的特点，能否在SNS网站的大洗牌中不被抹去呢？

一、致力中国化的校内网

校内网（Xiaonei.com）是国内非常著名的Facebook克隆版，最初从界面上来看，完全就是Facebook的中文简化版，它与Facebook有着同样的界面、色调和功能。不过随着后期的发展，校内网开始推出自己的一些特色功能，虽然只是小小的改变，但却为网站注入了新的活力。

1.个性化主页









在注册校内网时，比较体贴的是为用户提供了邮箱寻找好友的功能。通过输入自己的常用邮箱账号和密码（图18），提交后就可自动搜索邮箱地址薄中已注册了校内网的联系人，并将其添加为好友。同样，也可向地址薄中未注册校内网的联系人发送注册邀请，非常方便，目前校内网已开通海外1500所大学、国内3000所大学、56 000所中学及85 000家公司，注册的用户非常多。

从界面到功能上看，校内网与Facebook都非常相似，可以写日志、发照片、分享精彩内容链接、发布个人心情的Twitter、加入群组等（图19）。不过校内网提供了完善的美化功能，可让个人主页彻底摆脱Facebook的“阴影”。点击“个人主页”旁的“修改”链接，再选择“个性模板”，就可打开主页美化功能（图20）。

校内网提供了一些漂亮的模板，不过有许多需要交费开通成为紫豆会员才能使用。要想免费拥有漂亮的主页，那么可使用“个性涂鸦”功能，通过自定义CSS美化代码，可获得更漂亮的效果。如果需要美化背景图片和音乐，直接在美化页面中指定图片和音乐链接，并设置背景图片显示方式与音乐是否循环播放等（图21）。更为个性化的美化工作，则需要在下面的CSS代码框中，输入相应的CSS代码进行美化。

> ★提示★
>
> 网上有许多校内网的美化资料站点，这里提供几个站点：
>
> 校内代码 http://xn.qyu.cn/
>
> 我爱校内网 http://www.52xnw.com/
>
> 校内模板代码 http://www.xndoo.cn/

2.中国化的校内生活

Facebook中提供的许多SNS功能，即使在中文简体化之后，也并不一定贴合中国人的社会文化和生活习惯。校内网则以得天独厚的优势，推出一些有中国特色的SNS应用。



看碟淘碟收藏碟片都是一项既丰富生活，又增长知识和陶冶情趣的好活动。作为学生，或曾经的学生，手里多少会保存有一些经典碟片，为了应付手头之需或以旧换新，需要出卖这些碟片的话，“跳蚤市场”无疑是个好选择。点击页面中“应用”→“跳蚤市场”就可打开跳蚤市场，在跳蚤市场中可买卖各种数码、电脑、书籍、服装等，还可发布工作招聘求职、房屋出租求租信息（图22）。搜索信息的区域，默认是用户注册时所填写的自己所在地，也可在其他地区进行信息搜索，当然还可发布自己的买卖信息。



大学里是各种影片价值的沉淀之地，许多影片的经典最初都来自于校园，看过太多的影片，对影片进行一番

点评是难免的。要点评影片，那就到校内的“电影”频道中，展示影片评论家的才华吧！如果发布的影评获得众多用户认可，还可成为人气评论家，小小满足一把。在此频道中，不仅可发布和查看各种影片的评论信息，还可搜索自己感兴趣的影片介绍，查看最受欢迎搜索次数最多的影片（上页图23）。

独乐乐不如众乐乐，学生的天性就是爱热闹，参与各种活动的劲头总是最足的，空闲时间也最多。在“活动”频道中，可查看到本地校内网用户所举办的各种线下活动，如果感兴趣可以申请参加（图24）。有什么好的活动，也不妨将它发布出来，邀请更多的网友一起参加。聚会之类的活动不感兴趣，热衷于篮球足球之类的体育活动，但苦于找不到对手，那么到“约站平台”来吧（图25）。在约站平台里，可以发布约战信息，等待其他网友的挑战，也可参加某些网友的约战。篮球足球或游戏之类的多人对抗性活动，还可进行组队，挑选网友中的好手，一起组队挑战别人。





如果不想参加线下的活动或对战，在网上邀好友游戏一番也不错，当然不是费时费钱的网游，而是校内的小游戏。点击页面上的“应用”→“浏览更多的应用”，在这里可打开各种应用插件添加页。与Facebook非常相似的是，可通过添加应用插件来获得更多乐趣，而且这些应用相对来说更贴近国内用户，比如“抢车位”“超级大亨”“极速飙车”之类的游戏都非常有趣。特别是“校内猫游记”非常出名，猫游记是一款在浏览器上就可以玩的MMORPG游戏，能将可爱的包子变成强力的战士或魔法师，可以打怪、练级、聊天、打造、PK等。

3.IM沟通校内网

在校内也提供了类似Facebook的在线聊天功能，不过更将其中国化的应用深入到聊天客户端上。



校内网推出了一个“校内通”IM客户端（下载地址：http://gadget.talk.xiaonei.com/imdownload.do?d=grp1），软件“很快很绿色”，使用校内网账号登录后，可收到校内的各种信息。好友聊天功能也很齐全，文字消息、图片、表情、文件传输、聊天记录保存等功能都非常不错（图26）。除了与好友即时交流外，还可查看好友的相册、心情、约战等各种更新，使校内网的各项服务转为更方便的本地桌面化操作。

二、与校内毗邻的海内网

海内网（Hainei.com）与校内网的创建者都是同一人，不过校内网针对的用户大部分是学生校友，而海内网面对的用户更加广泛一些。

1.有趣的应用程序

海内网也同样有着校内网的风格，可自定义个人主页，更重要的是在海内网中还增加了许多有趣的应用程序服务。

例如其中的“热文”应用，其实就是将“鲜果”RSS在线阅读器整合到校内网中，用户可在海内网浏览到鲜果网站最新最热门的文章。“电影”和“停车大战”与校内网的插件应用非常相似，提供了电影评论和抢车位的游戏，“扎绵羊”是一个考验反应的有趣小游戏，在“相似度”中，可参加一些有趣的日常小测试，比如如何度过周末、择偶标准等，通过这些测试可得到与好友的相似度（图27），在“投票”中可以发起与某个主题有关的投票，“电台”则可让我们欣赏电台音乐节目，“记事本”可用来记电话号码、约会地点等，记事本记录的内容只有自己能看到，外出时可通过手机访问网站“wap.hainei.com”查看到自己的记录。



2.创新求变的“买卖朋友”

在海内网中推出的“买卖朋友”功能，直接对用户进行“奴隶交易”以刺激用户邀请。每个用户都会被海内网明码标价（图28），只要你有足够的钱，就可将任意用户买下来，让他（她）成为你的“奴隶”，而你则成为“主人”。奴隶会被主人卖出，捡到的钱也得上交



主人，主人则可自由买卖自己所拥有的奴隶。可将自己的BF买下来成为主人，也可心甘情愿被卖给自己的GF成为奴隶，这是一件有趣的事情。拥有的奴隶越多，就是越有面子的主人，要想有足够多的钱买奴隶，则需要多发文章、传照片、玩游戏、邀请新用户等。当然，如果成不了豪奢摆阔的奴隶主，能成为一个最抢手的奴隶也不错啊！

"买卖朋友"功能大大加强了用户间的互动，增强用户感情和用户活跃度，更重要的是，刺激用户邀请新用户。特别值得一提的是，在海内率先推出买卖朋友的功能后，Facebook之类的SNS站点才开始开发此类插件，这已成为国内仿Facebook站点创新求变的一个典型代表。

此外，在海内网中居然也内置了校友录，看来海内网的服务已经越来越趋向于整体化。另外，将手机与自己的海内网账号绑定后，可直接通过手机短信发布迷你博客，利用彩信上传照片，并拥有无限容量相册，还可存取自己的记事本记录。

三、聚合一条龙的服务——一起网

一起网（yiqi.com）的最大特色正如其名，将所有常见的Web 2.0网络服务聚合在一起。许多用户都厌倦这个网站读新闻、那个网站聊天，另一个网站写博客的繁琐，而一起网将这些最常用的服务都聚合在一起，使SNS社区站点真正成为自己网络生活的宜居城市（图29）。


29

1.报纸与RSS订阅

注册登录一起网后，可看到一起网的界面已摆脱了Facebook的风格，从功能上看，它更是一个全方位的SNS型网络平台。在这里除了能写日志、发照片、加视频，添加书籍、影视、音乐以外，还可参与活动、群组，结识缘分友人，逛街区和广场。

除了各种常见的SNS应用外，一起网中的"报纸"功能为用户提供了浏览新闻的方便。给要订阅的报纸设置一个名字，然后只需输入感兴趣的内容关键字，多个关键字可用逗号隔开（图30），然后点击"收看报纸"按钮，即可订阅一份独一无二的个人报纸了。如果升级到高级定制，所有的订阅关键字会被分类，使得订阅更加准确，也可不设置关键字，直接使用分类订阅。在收到的报纸中，将所有获得的信息内容分为新闻、博客、热帖和声音（名人访谈）及排行榜等。


30

报纸是采用搜索的方式聚合信息，如果需要阅读RSS，可使用一起网提供的"订阅"功能。订阅功能实际上就是一个在线的RSS阅读器，可通过输入RSS链接、通过关键字搜索、URL搜索3种方式添加RSS频道信息。在网站中也提供了一些热门的RSS订阅频道，直接点击订阅即可完成添加。

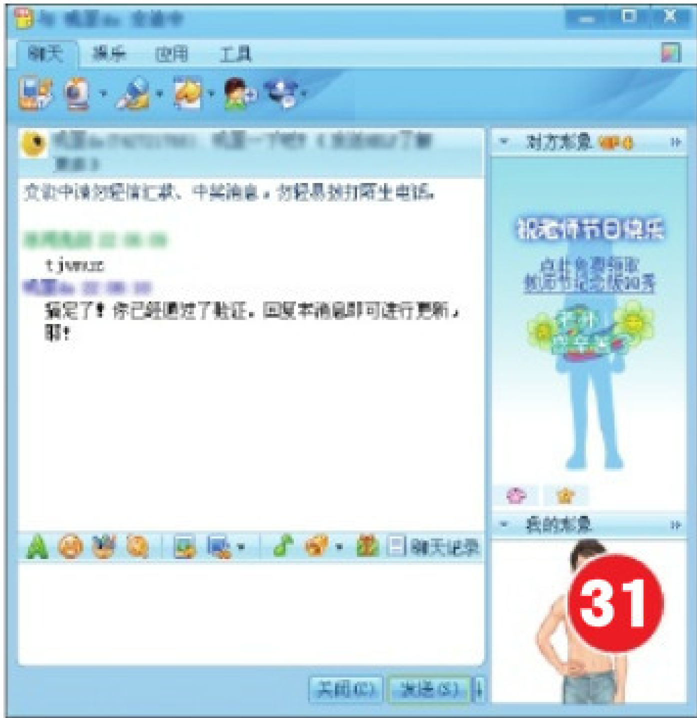
在一起网中还提供了其他有趣的真实线上生活，与其他SNS社区网站相比更为丰富。

2.手机、IM一起来玩SNS

一起网的一条龙服务特色，不仅体现在各种网络生活应用上，还表现其多种体验方式。除在线玩SNS外，使用手机、IM聊天工具绑定一起网账号，随时随地都可体验一起网的网络生活。

手机绑定很简单，绑定后可以通过手机的短信和彩信功能使用各种服务。聊天工具绑定支持常见的QQ、MSN和Gtalk，在"我家"→"账户管理"→"聊天工具"中进行设置，输入需要绑定的QQ、MSN或Gtalk账号，点击"保存"。会在保存提交页面上看到验证码，然后登录QQ，加"742721768"为好友；或者登录MSN，加"msn019@jiwai.de"为联系人；如果是Gtalk，则加"wo@jiwai.de"为联系人。然后分别向刚添加的联系人发送一条消息，内容为你的验证码，如果收到回复"搞定了！你已经通过了验证。回复本消息即可进行更新，耶！"则说明IM账号已绑定成功（图31）。

绑定IM聊天工具后，就可通过IM接收来自一起网的动态信息，并可与好友聊天或发布即时的Twitter信息。例如绑定QQ为一起网动态信息接收工具，那么一起网上的朋友有什么动态信息，如更新文章、上传照片之类，QQ都会接收到提示信息。如果要发布自己的更新，直接向添加的联系人发送更新内容消息即可，要查看其他详细的帮助，可发送"HELP"指令。


31

除了校内、海内和一起网，国内还有许多仿Facebook网站也都开创出自己的特色应用。例如"5Gme.com"的推广主题是免费的招聘服务，面向IT行业及媒体出版界的企业招聘和个人求职全部免费开放；而UCenter Home则走了与Facebook完全不同的一条路，发布了自己的SNS网络开源建站软件，彻底颠覆传统仿Facebook站点的外观，并带来新的应用方式。

☆结语☆

众多的SNS社交网站都提出了自己独特的建站理念，不过概念终究需要产品与服务来支撑，否则网站就没有发展的动力。每个SNS网站在刚推出时，都必然通过宣传吸引不少用户，但拥有大量的用户之后，如何才能粘住这些用户，让用户离不开网站建立的这个SNS社交圈子，进而离不开网站本身？也许这才是众多SNS社交网站，能够面对Facebook入侵不断发展的保证。 P



■北京 fly

EA出了一款单机游戏，名曰《孢子》（Spore），由于这是本人期待的4个半游戏中的一个，所以立即装上去玩了玩，结果大失所望，当然，失望是相对于我对它的期望而言。感觉这款游戏只是个试验品，虽然涉及的游戏模式很多，但每种模式都不够深入，也只有初期的卡片收集和生物外形设计还比较有趣。此外，游戏的科技树几乎没有，斧子棒子瞬间进化到能量武器，实在突兀；即时战略模式下兵种奇少，可指挥的兵力数量也很少；完全找不到宣传中的模拟建设城市的感觉——除非是只要造建筑就算模拟城市；剧情也偏短，熟练的话4小时就能玩到太空时代。《孢子》既让我感觉欣喜，又感觉悲哀，欣喜的是这算是游戏模式的一种突破，悲哀的是这个游戏只能靠这种相对肤浅的大杂烩来骗人了……

山寨周杰伦

http://v.youku.com/v_showid_cl00XMzc5NTA5MTY=.html

现在很流行山寨，山寨的雏形就是早期常能看到的“康帅傅”“雷碧”之类的仿冒产品，你还不能说是假冒，但伪劣还是沾边的。后来MyPhone的出现让山寨这个词流行起来，



山寨手机、山寨游戏等等，如今山寨正在逐渐向名人靠拢，找个外形酷似某些名人的“二当家的”做个广告，再起个姓相同名形同的“艺名”，潦草的签名配上差不多的外形，乍一看上去还真像那么回事。现在被“山寨”的名人有周杰伦、周华健、刘翔等，其中周杰伦还有好几个代言版本，估计是因为周董在年轻人中比较火，有宣传噱头。这个视频就是势头正旺的山寨周杰伦版济南××技工学校，这个广告不但山寨味浓厚，而且还采用了最不能忍的“恒源祥”式广告手法——恒源祥把12生肖挨个报了一遍，而山寨周董把这所学校所有的专业也都报了一遍：“学数控，到××！”“学厨师，到××！”“学汽修，到××”……看得人直想撞墙跳楼。

500万伏电压

http://player.youku.com/player.php/sid/XMjU0OTUyNDQ

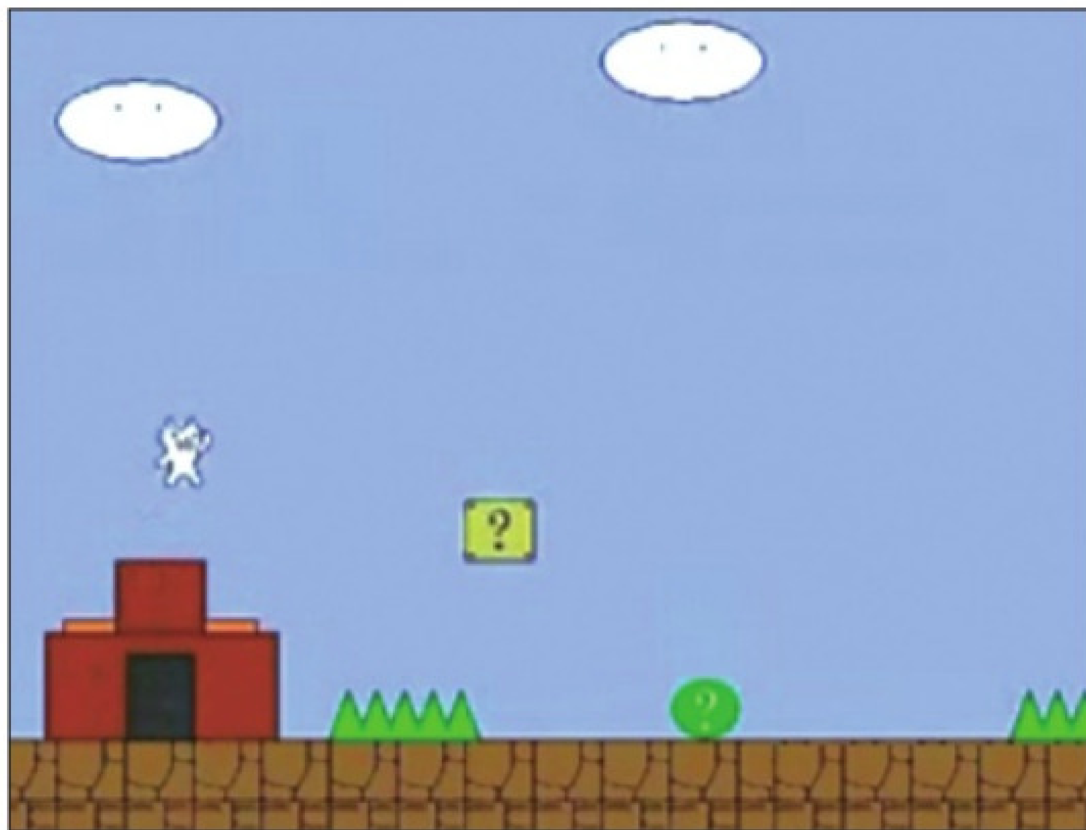
这也算得上是一部国产跟风之作，最早是国外一批闲得没事干找刺激的人这么“玩”的。他们用的是300万伏电棍，1个人挨一下看看啥感受，3个人互相扶着看能坚持多久，5个人一起挨电爽一把同生共死，种种此类，让人有种吃饱撑的感觉。如今有国内超强人士追随而上，自己弄了个500万伏电棍在自己身上做实验。这个人长得很猥琐，声音也很猥琐，在摄像头前摆弄一番后“勇敢”地点了自己一下，然后晕了过去……虽然理论上来说，只要电流不够强，500万伏电压也不会电死人，但只是理论而已，这实在是件很危险的事情，弄不好就真出人命。国外好歹有一堆人互相照应着，国内



这位单枪匹马坐在摄像头前表演，连声惨叫都没来得及叫出就躺下了。真是不明白像他这种人这个大脑是怎么思考的，真是什么人都有啊。

更变态的超级玛莉

http://www.tudou.com/v/F6Rg8UEMQsc



《超级玛莉》是个经典游戏，经典到有人以各种变态方式玩它，经典到无数人通过各种工具和软件自己制作变态关卡，然后让更变态的人去玩穿它。以前也介绍过一两个视频，不过好歹还都基于《超级玛莉》的人物与物体模型以及游戏规则，这次的视频乍看上去就是一个山寨版的游戏，山寨到游戏里背景、物体、角色都是以简单的线条图象来表示，但就是这样的一个游戏，居然还有人有耐心和毅力一遍遍去玩，这简直就是设计者专门拿来耍人的游戏。

冰河世纪之时间机器

http://v.youku.com/v_show/id_XMjYwNTg0NjQ=

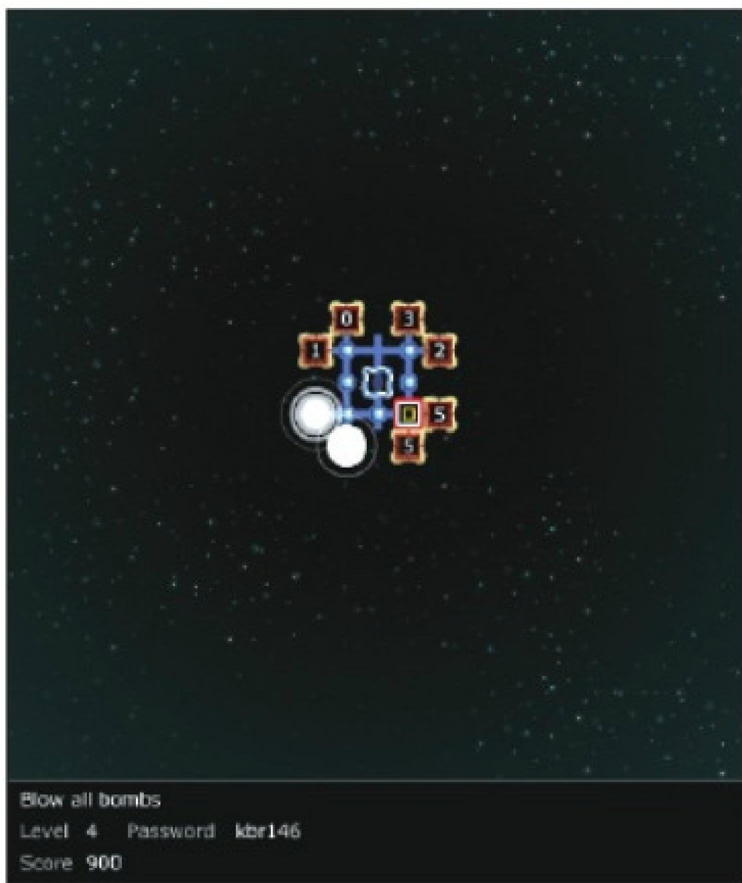
大家一定还记得电影《冰河世纪》前的那只"鼠"——还真不知道是什么鼠，姑且称之为松鼠好了，抱着它那最心爱的坚果，永远都在搜集、永远都会丢失、永远都在追逐、永远也不肯撒手、永远要惹出点什么祸……这次是这只擅长闯祸的松树的最新一部视频短篇。松鼠仍然永不疲倦地搜集着坚果，不过它这次在追逐坚果的时候捡到宝了——它发现了一台时间机器，这台时间机器带着松鼠和它的坚果穿梭于各个历史时期，经历了一场场奇怪而又惊险的时间之旅。最后，松鼠仍然"众望所归"地失去了它的坚果，也"不负众望"地闯了个大祸……



ORBOX

http://www.flashplayer.cn/game/playgame.php?id=30

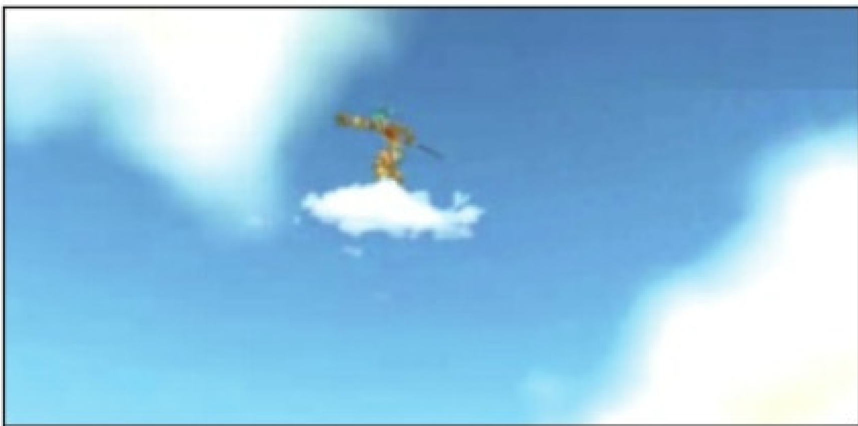
一个益智小游戏，也翻译不成合适的中文名称，干脆就用英文名ORBOX来说。规则很简单，类似于推箱子，通过小键盘的←、↑、→、↓控制方块到达出口，每次一定要吸附到砖块上，否则游戏就会失败，有几关不一定非要到达出口，比如第四关，就要求引爆所有的炸弹，引爆方式也是靠吸附，碰触后炸弹即开始倒计时，倒计时结束会爆炸，爆炸不会对方块造成伤害或反弹，但你可依附的目标就少了一个，所以还要谨慎才好。后边几关比较难，也出现了一些比较特殊的砖块，还是比较考验智力的。游戏每关都有密码，方便以后继续玩。



魔兽串电视

http://player.youku.com/player.php/sid/XMjgwNTQ5NjA

你有没有想象过用魔兽的人物形象、背景画面、动作姿势来模仿某些电视剧的场景？那么看过这个视频之后你也许会受到一些启发，视频选取了一些电视剧和动漫片断，比如《西游记》《三国演义》《机器猫》等，其中《西游记》做得最为传神，视频完全Cosplay了《西游记》的片头，非常有趣。唯一有那么点遗憾的就是视频中显示出一些人物名字、怪物名字、法术名字，影响了整体的和谐感。在如今魔兽视频制作方向越来越狭窄的今天，已经很少见到经典，或者哪怕称得上有趣的视频了，也许这和《魔兽世界》的整体低迷有关吧，不过这个视频的出现让人眼前一亮，这也证明国内游戏视频制作者的创造力和想象力还是很丰富的。



模拟野营

http://www.flash-game.net/game/2952/welcome-campers.html

一个模拟经营类的游戏，需要一定程度的英文水平。你在游戏中负责经营一个野营园，修建维护各种野营设施，做好各项服务工作。所有控制按键都在左下角，左竖排的按钮分别是广告、图表、设置、帮助，右排弧形按钮分别是基础设施、美化设施、维修设施、全地图、暂停/继续游戏，其中基础设施分5部分，分别是帐篷房屋类、卫生类、道路类、生活类、娱乐类。在两排按钮之间那个大按键是查看游客的种种问题反馈，初期比较常见的是没有停车场、没有厕所之类的问题。另外这个游戏不是自动放游客入园的，当你造了帐篷以后，看到右上角有游客的车停在门口，鼠标左键点住车把它拖到你建帐篷的那块空地上就可以了，在拖动之前先看看一车里是几个人（一车就是一组），可别把一组的4个人塞到2个人的帐篷里。游戏还是比较简单的，难点就是需要你能读懂游客反映的各种问题以便及时解决，另外就是游戏字体有些偏小，看起来确实有点费劲……



婚礼群殴

http://6.cn/player.swf?flag=0&vid=y2PRb14TkIuO4by7jIY0sQ

婚礼上啥新鲜事都可能出现，经常看到新闻报道，有新娘方嫌彩礼少不到婚礼把新郎晾一边的，有婚礼现场厨师罢工的。偶尔看了一眼《奋斗》，居然也有老太太在婚礼上噎个半死的场面。话说回来，我自己的婚礼也因为不熟悉婚车路线在四环上多绕了半小时找出口……大部分都是喜事变哀事甚至丧事，不过你在这个视频里能看到喜事变闹事，新郎新娘双方家属大打出手，群殴一片乱成一团，煞是热闹，要说这俄罗斯人的火爆还真不是盖的，敢打能打，男女齐上阵。比较好奇的是，他们会因为什么原因而上演全武行呢？ P





灵动活力，自由简洁
——谷歌浏览器（Google Chrome）试用手记

■贵州 逍遥

关键字：Google Chrome 体验 测试

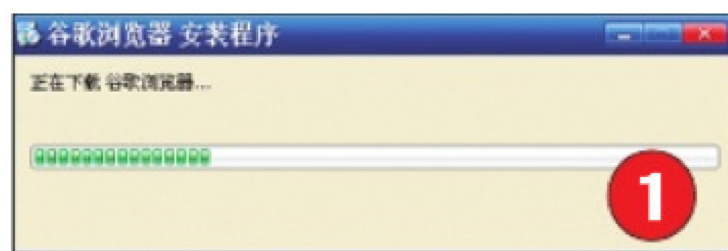
浏览器的市场早已不是IE一统天下，在IE、Firefox和Opera等各款浏览器激战正酣之时，网络巨头Google一脚踏入这片战场。谷歌浏览器（Google Chrome）的推出立刻引起互联网的震动，Google意欲何为？Google Chrome浏览器性能如何？浏览器市场之争鹿死谁手？让我们来一睹Google Chrome浏览器的真面目吧！

体验篇：新选择的惊喜

可选的浏览器很多，但完全让自己满意的却是没有，各有优势的同时却又各有缺憾，有的功能强大却体积庞大浪费资源，有的简单清爽却又无法满足功能需求。Google Chrome作为一款新兴浏览器，究竟有什么优势，能否让人满意？唯有自己试用才能知道。

一、在线安装

打开“谷歌浏览器（Google Chrome）”官方安装测试页面（地址：http://www.google.com/Chrome?hl=zh-CN），选择好合适的语言版本，并同意接受“谷歌浏览器服务条款”。点击“接受并安装”按钮，首先会下载一个安装引导文件，用于从网站上下载最新版本的Google Chrome安装程序（**图1**），并自动引导安装。



安装下载完成后，自动执行打开安装向导完成安装，在安装过程中，无法选择设置程序安装目录，并且不像普通程序安装在“%Program Files%”目录中，而是默认直接安装在“%appdata%\Google\Chrome\Application”目录下，比较少见。安装完成后文件夹约55MB，不算小巧。

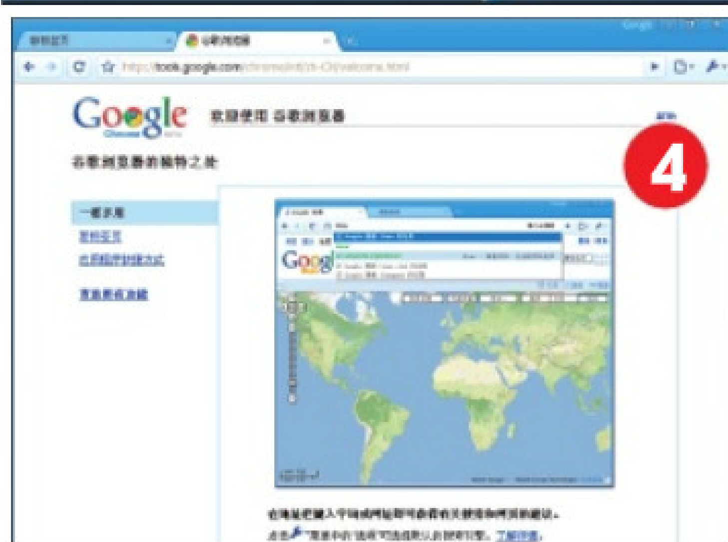


安装完成后，提示是否导入IE收藏、书签、自动完成密码等设置（**图2**），默认情况下，Google Chrome会在第一次启动时导入默认浏览器的各项设置。点击“自定义这些设置”，在导入对话框中，可选择手动导入的浏览器类型，支持从Firefox或IE导入设置（**图3**）。可将Google Chrome设置为默认的浏览器，选择创建Google Chrome的快捷方式图标，点击确定后完成导入及设置，并自动启动打开Google Chrome浏览器窗口。



二、Google Chrome功能体验

执行Google Chrome后，第一感觉是Google Chrome浏览器的界面非常简洁。在浏览器窗口顶部没有菜单栏，也没有常见工具按钮栏，只有地址栏和标签栏，增大了浏览器的页面显示范围，更方便浏览。浏览器界面的整体色调继承Google产品一贯的蓝色（**图4**），给人感觉比较简约且舒适。



1.别致的浏览标签

多页面浏览是浏览器发展的必然趋势，Google Chrome当然支持多页面浏览。Google Chrome的标签栏与其他浏览器不同，被安置在界面的最上方。Google Chrome的浏览页标签采用梯形设计，比较别致。

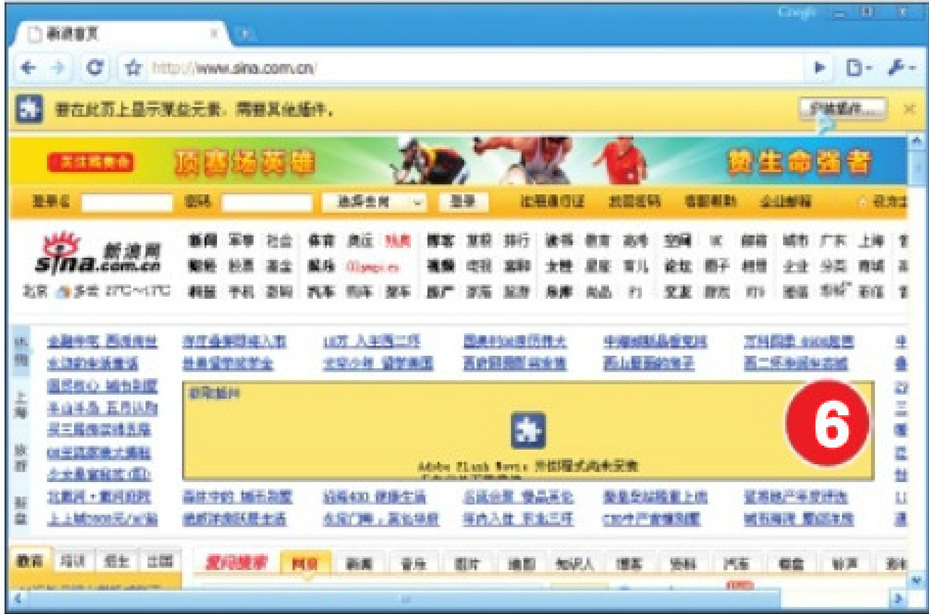
在第一次打开Google Chrome浏览器时，显示了两个标签页面，一个是Google Chrome的功能介绍页面，另一个是新标签页。在功能介绍页面中，可以了解更多有关Google Chrome的详细信息；在新标签中则采取流行的缩略图式常用网址区，在其中保存了用户经常访问的网站缩略图和链接，点击缩略图即可快速打开网站（**图5**）。Google Chrome会自动记录用户经常访问的网站显示在新标签页中，并可快速搜索历史记录，查看最近的书签、最近关闭的标签页。在“搜索”框中输入关键字，可快速找到浏览网页的历史记录，点击网页底部的“显示所有历史记录”链接，可查看保存在浏览器上的所有浏览历史记录。在“最近关闭的标签页”，Google Chrome会保存用户刚关闭的标签页链接，可以方便地恢复无意关闭的浏览页面。



Google Chrome默认在新标签页中打开网页链接，也可点击标签栏中的“+”图标打开一个空白新标签页。当然也可使用快捷键进行操作，直接按下Ctrl+T即可打开新标签页。但需要注意，当关闭最后一个标签时，不像普通多窗口浏览器仅仅关闭标签，而是将整个浏览器程序关闭，这可能会让习惯其他浏览器的用户一时难以适应。笔者在试用时，关掉默认打开的功能介绍页和新标签时，就导致Google Chrome被关闭，在后面浏览网页过程中，因为习惯问题，也多次无意中关闭了浏览器。

2.浏览初体验

现在可以来体验一下Google Chrome浏览网页的感觉了，在地址栏中输入新浪网址，回车后发现网页打开加载的速度非常快。但页面上的Flash动画未能显示，提示未安装Flash插件，在浏览器窗口上方也显示需要安装插件的信息栏（**图6**）。点击“安装插件”按钮，弹出插件安装对话框，点击“获取插件”按钮进行确认，开始下载安装插件。完成安装后，页面全部正常显示，再尝试打开腾讯网首页，也能正常显示（**图7**）。初步感受，Google Chrome浏览器正常浏览普通网页没有问题，而且速度比较快。



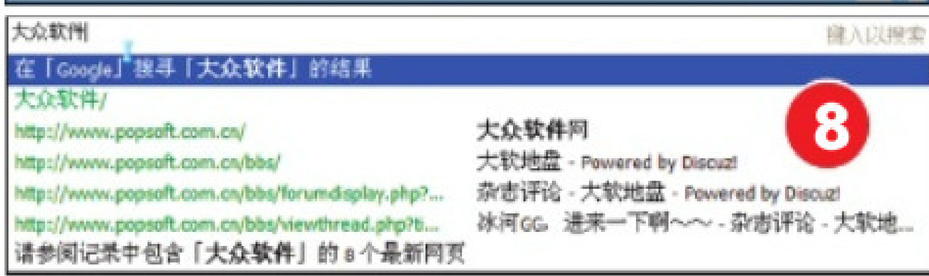
如果嫌一个窗口中的标签页太多，也可利用Google Chrome的动态标签页功能，直接将标签页拖出浏览器以创建新窗口。反之，也可将多个窗口中的标签页重新合入一个窗口中，操作起来非常方便。

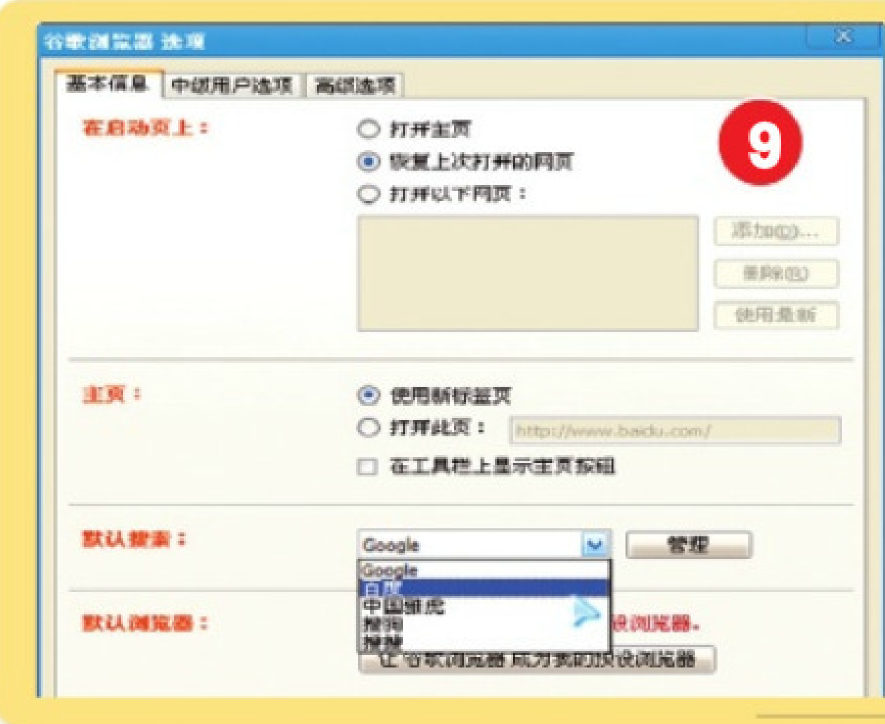


3.一栏多用的地址栏

在浏览网页时，可以发现Google Chrome的地址栏功能很强大，可说是一栏多用。Google Chrome的地址栏与Google的搜索服务结合得很好，它就会根据用户在地址栏所输入的信息，进行即时网页搜索或浏览历史记录查询，并给出相应的网站访问建议。

例如，在地址栏中输入“大众软件”，立刻显示相关搜索和网页浏览历史记录建议信息（**图8**）。直接回车，将会默认执行在Google中搜索“大众软件”的操作，快速搜索到相要访问的网址。如果以前访问过与“大众软件”有关的网页，那么在地址栏中会显示相应的浏览历史记录，直接选择即可快速打开网页。另外，也可只输入网址链接的开头部分，Google Chrome就会从浏览历史中找到匹配的相关网址，并根据访问频率排序，方便快速进入欲访问的网址。





修改Google Chrome默认搜索引擎

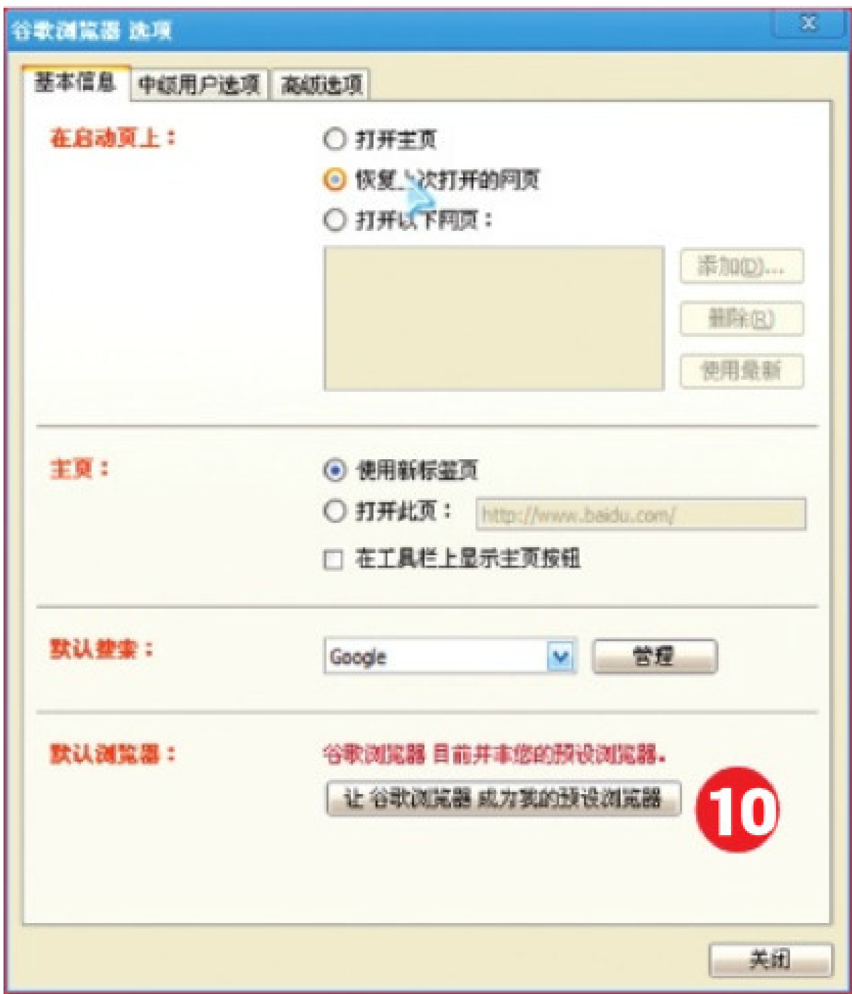
现在的浏览器通常都支持多搜索引擎，Google Chrome默认使用Google搜索引擎，用户可修改成其他常用的搜索引擎。可点击地址栏右侧的“功能列表”按钮，在下拉菜单中选择“选项”命令，打开谷歌浏览器选项设置对话框。在“默认搜索引擎”下拉列表中可将搜索引擎修改为百度、雅虎、搜狗、搜搜等（**图9**）。点击“管理”按钮，在打开的搜索引擎管理对话框中可删除内置的搜索引擎，也可添加新的搜索引擎。

Google Chrome可方便地收藏正在浏览的网页，只需点击地址栏前的星号，就可直接将该网页地址链接加入Google Chrome书签中。在弹出的对话框中，可修改保存的书签名及注释信息，可使用快捷键Ctrl+B快速打开标签栏，管理添加的书签或快速访问相应的网址链接。

4.意外，惊喜——可靠的崩溃恢复

在体验Google Chrome时出现了一个小小意外，打开某个电影网站时，网页失去响应，于是我不得不调出Windows系统中的任务管理器，强行终止了Google Chrome浏览器进程。本以为正在浏览的网页会丢失，没想到Google Chrome的崩溃恢复很可靠，而且发现自己终止Google Chrome进程的行为是愚蠢而多余的。

多窗口页面浏览器在使用中，不可避免会因为一些原因导致浏览器意外被终止关闭，因此崩溃恢复功能是恢复被关闭网页的保证。Google Chrome默认没有开启崩溃恢复功能，可打开谷歌浏览器选项设置对话框，在“基本信息”选项页中，将“在启动页上”设置为“恢复上次打开的网页”，即可启用崩溃恢复功能（**图10**）。Google Chrome的崩溃恢复功能比较可靠，在用户关闭浏览器，或因为系统及软件等原因意外终止浏览器进程时，重新打开浏览器窗口后，可顺利恢复打开上次浏览器的所有标签。



10

值得一提的是，Google Chrome采用了特殊的崩溃控制措施——各标签页都在浏览器中独立执行，拥有独立的进程，假如某个标签页中页面加载失去响应或崩溃，也不会影响其他的任何标签页进程。这个特殊的崩溃控制功能，可有效关闭一些无法正常打开的网页标签进程，不至于因为某个网页导致整个浏览器的崩溃——其实，在刚才意外出现时，我完全不必终止Google Chrome的进程，使用其内置的任务管理器结束浏览进程才是最明智的选择！



11

Google Chrome的任务管理器

Google Chrome为每一个浏览标签页分配了一个独立的进程，并提供一个“任务管理器”工具，用于查看Google Chrome中所有进程的详细信息，管理所有标签页或应用程序。

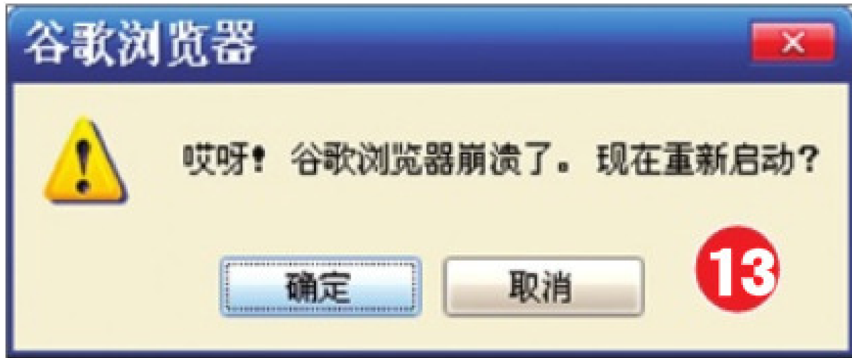
使用键盘快捷键Shift+Esc，或点击地址栏后的“控制当前页”按钮，在下拉菜单中选择“开发人员”→“任务管理器”命令，即可打开任务管理器。在任务管理器中列表显示了当前所有网页标签进程及通过网页执行的插件或程序进程，并可直观清楚地看到每个进程的内存使用量和CPU占用率、网络活动流量收发字节等（**图11**）。有时一个网页会显示多个进程，例如某些在线视频播放网页，会显示加载的插件进程，有时多个网页也会共享单个进程。

当某个网页无法正常打开或失去响应，发现有不正常的插件或应用程序加载，可在进程列表中选中相应的进程，点击“结束进程”按钮，即可结束指定的标签或插件程序进程。点击结束进程按钮后，对应的标签页会显示崩溃提示信息（**图12**），可点击地址栏前的“重新加载此页”按钮，重新加载失去响应的标签页，往往就能正常显示网页了。



12

除了手工打开Google Chrome的任务管理器外，浏览器会在网页长时间无响应后自动弹出提示对话框，建议用户关闭该网页，确定后即可自动关闭不正常的网页标签进程。如果整个Google Chrome浏览器进程崩溃，也会自动弹出崩溃后的提示，重新启动程序即可恢复（**图13**）。



13

5.放心——安全浏览

在网上浏览时，最常碰到的危险就是网页木马、网络钓鱼、恶意插件等，据Google Chrome官方网站声称，Google Chrome内置了安全浏览功能，当用户要访问的网站被怀疑存在网络欺诈、恶意软件或其他不安全因素时，Google Chrome会自动拦截并向用户发出警告。

笔者测试了一下某个被挂了网马的不知名小站点网页，果然迅速弹出了警告提示框（**图14**）。另外笔者还测试了许多恶意网站，也顺利拦截并弹出警告。看来Google Chrome的安全浏览功能还是非常敏感的，再加上Google在不断更新危险站点数据库信息，因此基本可以解决网页浏览的安全性问题了。当然Google Chrome的识别也可能有误，如果确信网站内容是安全的，可在警告页面中勾选“我已了解访问此网站可能会损害我的计算机”，点击“继续”按钮，就可正常访问网页了。



14

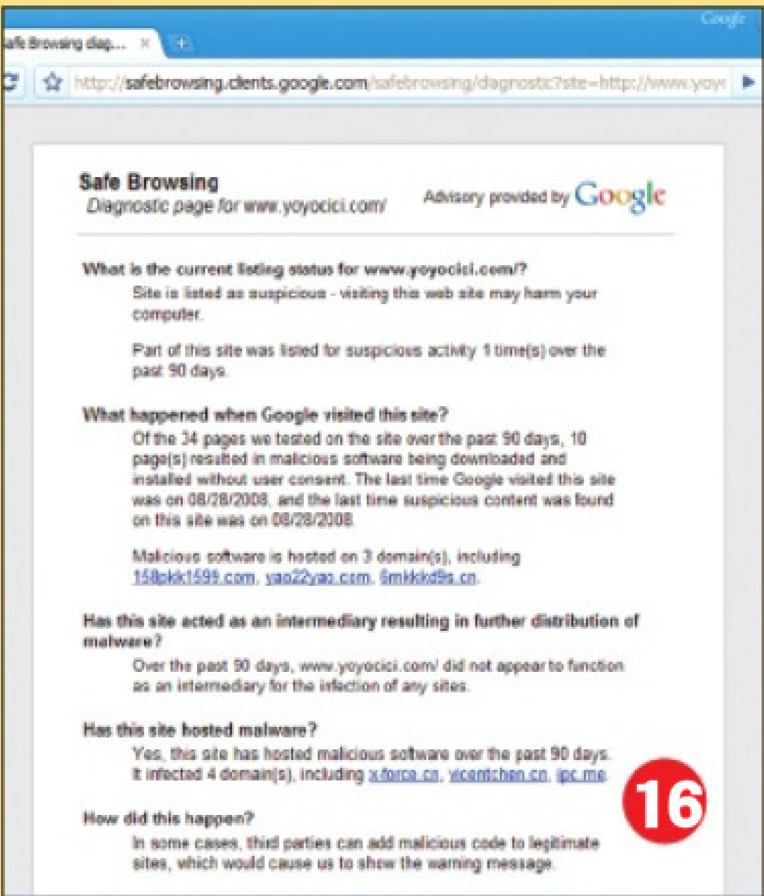
在进行某些使用SSL加密验证的重要账号登录时，如淘宝、Gmail邮箱等，Google Chrome的地址栏会自动改变颜色并在最后显示安全锁的标志。为了彻底防止网络钓鱼，Google Chrome会验证SSL数据传输安全性，通过检测网站服务器提供的证书以验证其身份。点击地址栏中的安全锁标志按钮，可打开查看证书验证信息（**图15**）。一般在证书中会包含类似于网站地址的信息，这些信息已由第三方机构确认，如果在“身份”中提示通过验证，则说明网站安全。另外，可点击“证书信息”按钮查看证书详细信息，通过检查证书中的地址是否与网站地址相符，大致可以认定用户不是与伪装成该网站的网站进行通信。



Google Chrome的安全浏览与网页挂马

Google Chrome采用了特殊的识别技术，当发现某个网站的网页中加载第三方网页中的危险代码内容时，就会弹出安全警告。一般来说，正常网站其页面内容通常是来自于站内，很少直接引用来自外部的第三方网页内容，而恶意网页，特别是被挂上木马的网页，往往都是通过一些Script语句，在正常网页内容中嵌入第三方木马网页代码。当然也有一些网站为了投放广告，或因为其他原因而引用第三方站点内容，不过Google Chrome会识别这些引用代码及被引用的第三方网页内容安全性，从而判断当前网页是否正常。多重识别技术，使得Google Chrome在反网络钓鱼欺诈、反网页木马和恶意软件等方面效果非常显著。

如果不确定网页内容是否安全，可点击警告页面中的“安全浏览诊断页面”链接，将会打开Google对此网页内容安全性的详细检测报告页面（**图16**）。在报告中将会提示此网页的更新时间及最近被访问的时间，并报告出现危险代码的时间，通过详细报告信息，有安全经验的用户就可确定网站的安全性了。特别需要注意的是，在报告中还会提示包括当前危险网站中代码的其他网站，警告用户不要访问这些网站，这对防范某些虚拟主机上多个域名站点被挂马是极有用的。



6. 体贴——隐身模式的隐私保护

有时会浏览一些特殊的网页，不想在浏览器中留下历史记录，以免被其他人发现。Google Chrome体贴地提供了保护隐私的隐身模式，点击地址栏按钮“控制当前页”→“新隐身窗口”命令，或使用快捷键Ctrl+Shift+N，即可打开一个新的隐身浏览窗口（**图17**）。

当Google Chrome浏览窗口处于隐身模式时，在Google Chrome界面上会有个穿着风衣的卡通形象，此时在此窗口中浏览任何网页，都不会被记录在浏览和搜索历史中。当关闭该浏览窗口后，Google Chrome将自动清除隐身模式时所打开的各种网页记录以及Cookie信息等，在系统中不会留下任何访问此网站的信息，可靠地保护用户隐私。





7. 不可不提的下载功能

虽然有了第三方的下载工具，不过浏览器内置下载功能无疑会带来极大的方便。在Google Chrome中点击下载链接时会自动进行下载，在标签页底部会显示相关的下载信息，下载完毕后可直接打开下载文件（**图18**）。在下载信息栏中无法查看到下载速度，可点击“显示所有下载”打开下载文件管理页面。在管理页面中可暂停、继续或取消下载任务，也可通过右键菜单打开或删除某个已下载文件（**图19**）。

Google Chrome的下载速度一般，默认在下载时不会弹出下载选项窗口，无法选择每次下载文件时的保存路径，所有文件默认被保存在“我的文档\下载”中，可在Google Chrome选项对话框的“中级用户选项设置”标签页中进行修改。勾选“下载前询问每个下载文件的保存位置”项，则可为每个下载文件单独设置保存路径（**图20**）。





8. 新颖独特的应用程序窗口

网络服务桌面程序化已经逐渐成为一种趋势，许多网站服务的界面与操作和普通程序已经非常相似了，特别是一些Web邮箱的操作与客户端软件已乎没有两样。Google Chrome为用户提供了一个独特的应用程序窗口功能，可为网络应用程序创建快捷方式，如同操作本地程序一样执行网站服务，并且让浏览器拥有更多的工作空间。

例如要为当前打开的Gmail邮箱创建一个快捷方式，可点击地址栏按钮“控制当前页”→“创建应用程序快捷方式”，确定后即可在桌面上创建一个该网址的快捷方式（**图21**）。以后双击快捷方式就可在Google Chrome应用程序窗口中打开Gmail邮箱，此时Google Chrome浏览器窗口不会显示标签页、按钮、地址栏和Google Chrome 菜单等，感觉就像操作本地程序一样（**图22**）。如果需要展开菜单命令，可点击窗口左上角处的下拉按钮。



测试篇：谁更强？——Google Chrome与主流浏览器性能大比

经过试用，感觉Google Chrome还是挺好用的，一些功能亮点也很实用，但一款浏览器是不是真的好，那可不是凭感觉就能判断的，必须经过严格的各项测试。因此，笔者挑选了几款流行的浏览器，与Google Chrome进行性能对比测试，以便得出真正可靠准确的试用感受和结果。

一、测试对象与环境

Google Chrome与苹果Safari相同，使用WebKit浏览器引擎（对应的：Mozilla，Firefox等使用的Gecko引擎；IE使用Trident引擎），由于浏览器性能大多由其引擎决定，所以对Google Chrome性能感兴趣的读者可以参考我们在第16期杂志制作的浏览器横向评测中的性能和兼容性部分里Safari的测试数据。不过本文中我们也在几个主要性能指标上将几款主流浏览器与Google Chrome作为测试对象进行性能测试对比，供读者参考。

测试软件	
Google Chrome	0.2.149.29
Mozilla Firefox	3.0.1
Internet Explorer	8 Beta 2
Opera	9.60 Build 10421 Beta 1

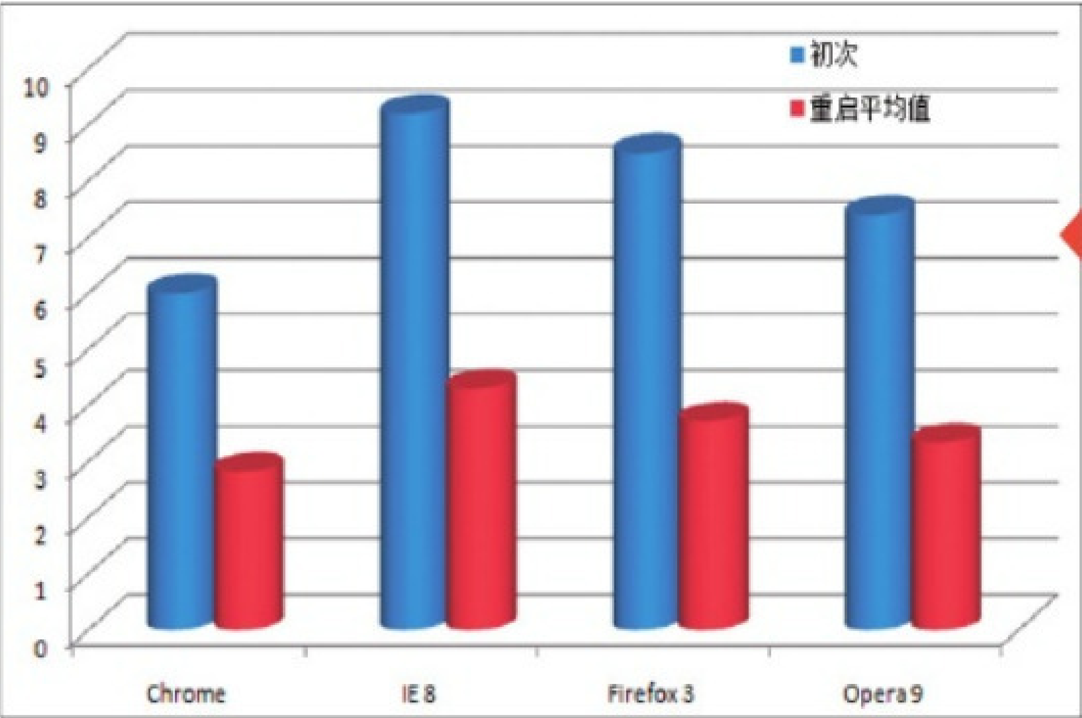
由于测试时浏览器的速度、资源占用等会与系统及软件环境有关，尤其受各种杀毒软件防火墙等安全软件的影响比较大，因此我们在最干净的WinXP Professional SP3系统中进行测试，未安装其他与测试无关的第三方软件，为避免浏览器间的相互冲突，在测试各项性能数据时只安装了该款浏览器。硬件及网络环境只影响整体测试数据，与各款浏览器间的性能对比无关，因此不详细列出。

二、速度快才能爽——速度测试

谁也无法忍受打开一个网页等上半天，那样怎么能有冲浪的快感？浏览器的速度早已成为用户挑选该软件最重要的参考条件。在浏览器的速度测试中，包括浏览器软件启动速度与网页浏览速度两项指标，其中以网页浏览速度最为重要。

1.相差不大——启动速度

由于每款浏览器默认设置下，在启动时加载打开的页面内容及数目不同，因此为保证测试的准确，将各款浏览器统一设置为启动时仅打开百度搜索页面。在测试启动速度时，每款浏览器均测试了6次，发现每款浏览器在当前系统中第一次启动时所花时间比较长，后面5次启动速度明显加快。估计是软件在系统中第一次启动时需要读写缓存、内存数据，或进行一些设置等，因此只取后5次启动时间的平均值进行对比，以降低测试的误差。启动速度的测试结果对比列表如下：

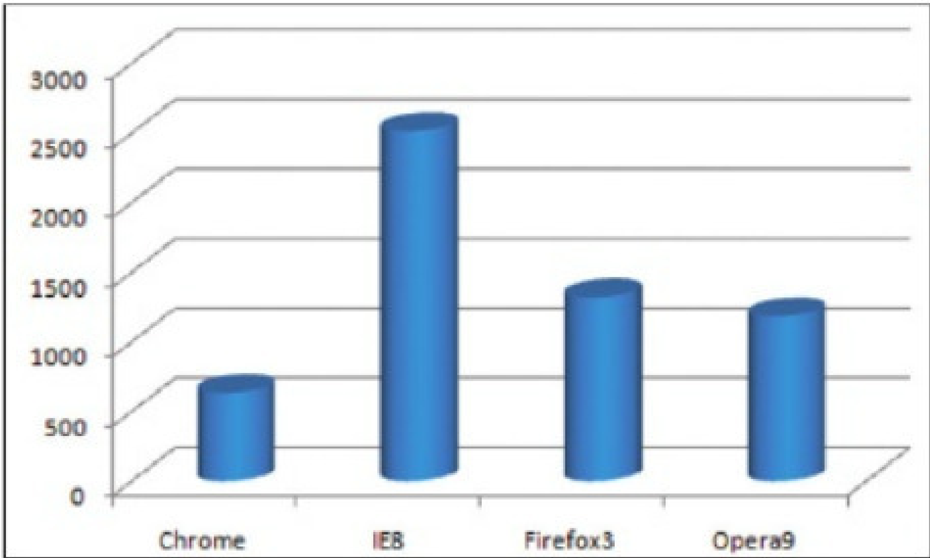


	Chrome	IE8	Firefox 3	Opera 9
初次/s	6	9.2	8.5	7.4
2	2.7	4.1	3.5	3.3
3	3	4.6	3.9	3.1
4	2.4	4.3	4	3.2
5	2.9	4.3	3.6	3.6
6	3.1	4.2	3.6	3.5
重启平均值/s	2.82	4.3	3.72	3.34

从测试结果列表中可知，Google Chrome的启动速度是最快的，这与其简洁的界面设计及功能有极大关系。当然，虽然从测试数据图表来看，各款浏览器启动速度差别较大，但在实际使用中，这1秒多的差异感觉并不是太明显。

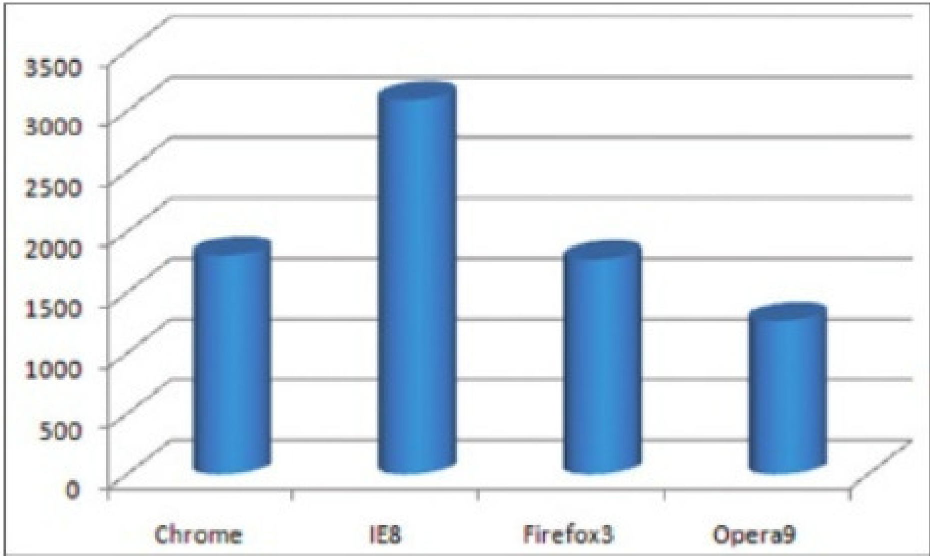
2.浏览速度评测

浏览器的页面加载速度与所浏览的网页内容有关，各种浏览器打开网页的速度受网页元素类型的影响很大，例如有的加载网页图片很快，而处理脚本类型的网页则速度很慢。为了更全面地测试浏览器速度，将其分为CSS 渲染、表格渲染、脚本处理、图像载入等几个单项，使用目前浏览器速度测试中最常用的工具或网站进行测试。每款浏览器每个项目测试3次，取3次的平均值。除了专业单项速度测试外，又选择了几个常见的网站进行实际综合测试。

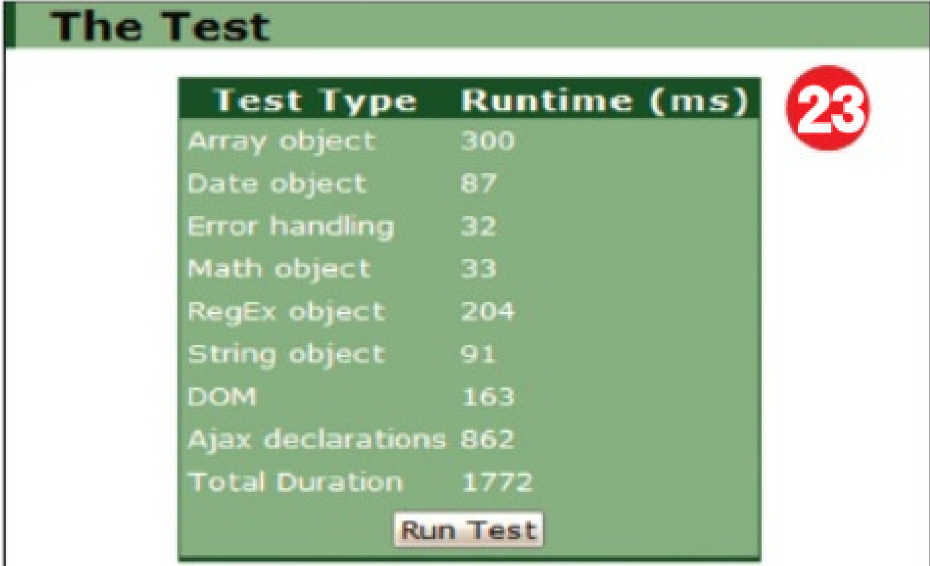


CSS渲染速度				
	Chrome	IE8	Firefox 3	Opera 9
1	584	2360	1301	1281
2	754	2625	1327	1125
3	564	2560	1333	1141
平均值/ms	634	2515	1320.3	1182.3

CSS渲染速度采用流行的“CSS Rendering Benchmark”网页工具进行测试（http://www.howtocreate.co.uk/csstest.html），此网页中包含近2500个DIVs，可准确有效地检测浏览器CSS渲染速度。将该网页保存地本地硬盘中，然后用待测试浏览器打开，浏览器加载网页完成测试后，在右上角处会红色高亮显示完成所有CSS渲染所花费时间。然后再重复刷新网页，进行第二、三次渲染测试，取三次测试的平均值作为测试结果。



Javascript脚本速度				
	Chrome	IE8	Firefox 3	Opera 9
1	1772	3063	1728	1281
2	1805	3125	1776	1266
3	1837	3078	1812	1258
平均值/s	1804.67	3088.67	1772	1268.33



The Test

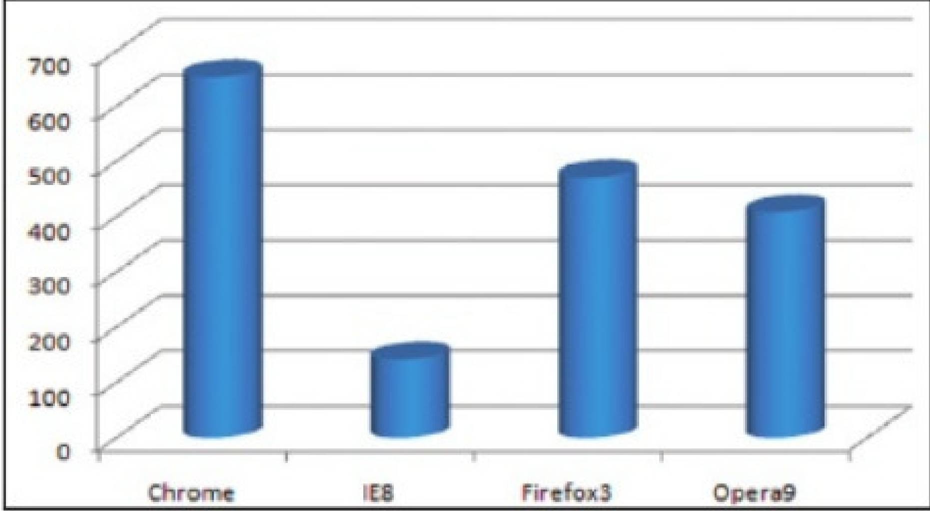
Test Type	Runtime (ms)
Array object	300
Date object	87
Error handling	32
Math object	33
RegEx object	204
String object	91
DOM	163
Ajax declarations	862
Total Duration	1772

Run Test

23

Javascript脚本速度用“http://celtickane.com/webdesign/jsspeed2007.php”网页进行测试，该网页可对Javascript的各种对象脚本进行解析速度测试，包括DOM、Ajax等。打开网页后，点击“Run Test”按钮，即可开始进行测试。测试完毕后，会返回各项测试结果，其中的“Total Duration”就是花费的总时间（**图23**）。同样进行三次测试，并取三次测试结果平均值。

此项测试，Opera略微领先Google Chrome，而IE8还是落在了最后。



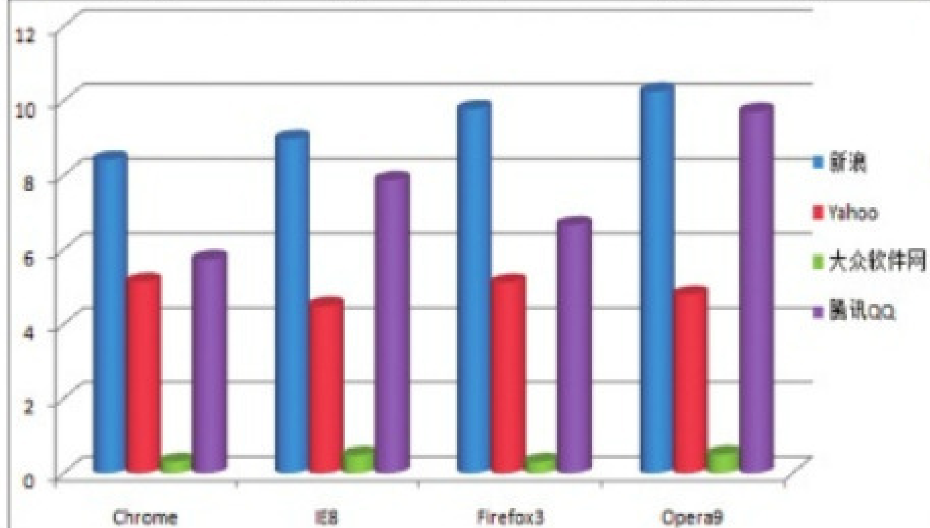
普通页面加载速度				
	Chrome	IE8	Firefox 3	Opera 9
1	685	143	482	414
2	634	131	441	419
3	639	152	490	391
平均值kB/s	652.67	142	471	408

这里的普通页面，主要是指包含简单的文字、图片及样式的混合页面，使用“Standard Page Load Test”（http://nontroppo.org/timer/）网页进行测试。将该网页保存到本地，用待测试浏览器打开页面，加载完毕后，在页面上方会显示加载网页所用的时间（**图24**）。共进行三次测试，为三次测试取平均值后的结果显示，Google Chrome的普通页面加载速度依然最快。

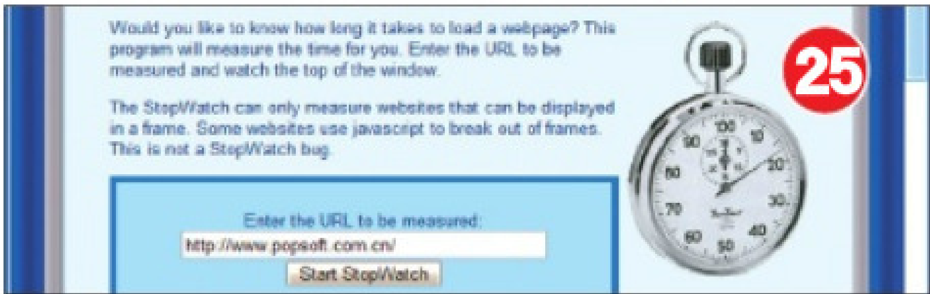


3.实际网站测试

在进行单项测试后，再挑选了几个最常见的网站进行实际网页浏览速度测试。测试时，使用专门的网页下载计时器“StopWatch”（http://www.numion.com/Stopwatch/index.html），该计时器可测试网络上某个实际网页的下载时间。



测试网站列表				
	Chrome	IE8	Firefox 3	Opera 9
新浪/s	8.413	8.981	9.776	10.25
Yahoo!/s	5.139	4.488	5.112	4.783
大众软件网/s	0.301	0.479	0.298	0.501
腾讯QQ/s	5.744	7.875	6.667	9.703

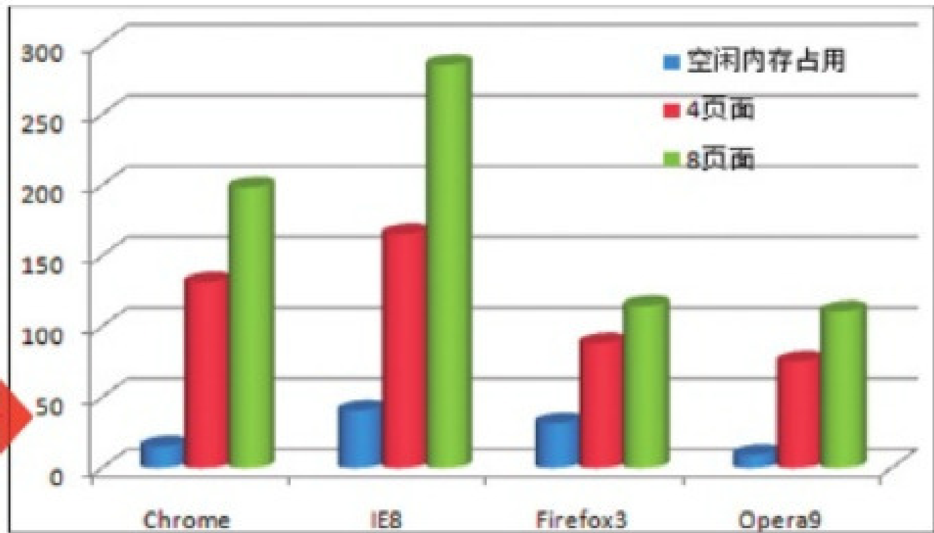


在需测试的浏览器中打开StopWatch页面后，在输入框中输入要测试的网址，点击“Start StopWatch”按钮，将会弹出新窗口并开始计时。新窗口加载测试页面完成后，会在页面上方会显示下载页面所有内容所花的时间（**图25**）。每个页面测试三次，第一次打开测试页面进行缓存后，再进行三次测试，为三次测试取平均值，最后列表显示所有网站的测试结果。实际网页打开速度的测试结果显示，Google Chrome的整体平均速度最快。

三、排量——资源占用评测

速度虽然有优势，可也要考虑排量，买车如此，选款好浏览器也是如此。如果一款浏览器虽然速度快，但系统资源占用极高，多开几个页面，就造成低配置系统"掊据"的话，估计也只能忍痛割爱了。

	Chrome	IE8	Firefox 3	Opera 9
空闲内存占用/MB	15.336	40.496	31.76	9.312
4页面/MB	131.174	165.412	88.088	75.324
8页面/MB	198.251	284.972	114.488	110.908



首先看空闲状态下的资源占用情况，也就是执行浏览器仅打开统一的起始页，而未进行任何网页浏览时，浏览器所占用的系统资源。其中内存占用变化不大，取其平均值数据记录；CPU占用率有不稳定的变化，取其峰值数据进行记录。在测试中我们发现，Google Chrome浏览器在执行时会产生两个进程，估计是其防崩溃机制功能产生的，因此统测试时统计这两个进程的内存与CPU占用。IE8与Google Chrome相似，也会产生两个进程。

多标签浏览器的优势，就在于可在同一窗口中同时打开多个网页进行浏览，方便在各页面间进行切换。根据普通用户的习惯，我们将网页浏览状态下的系统资源占用测试，分为同时开4页面、8页面两种情况进行测试。

从测试结果图表中，可看到内存占用Google Chrome比Opera和Firefox高了许多，估计这与其防崩溃功能及安全检测功能有很大关系。而IE8则表现非常差劲，占用CPU与内存极高，而且在打开8个网页时，切换标签页常有假死状态出现。

四、路况复杂需考虑——兼容性测试

一款好车要能适应各种路况，一款好的浏览器也必须有良好的兼容性，可以正常显示各种不同的网页。对浏览器的兼容性测试，可分为一些专业的网页设计标准兼容测试以及实际站点兼容性测试。

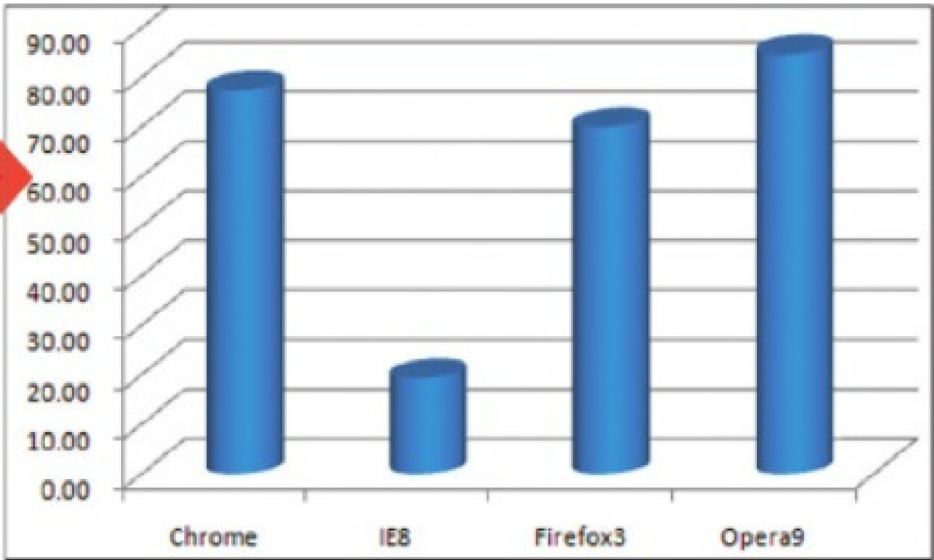
1.网页标准专项测试

各种网页撰写设计所使用的语言不同，实现效果的方法也不同，为了让浏览器能够正常显示各种网页，要求网页设计必须遵循一定的标准。网页设计标准非常多，这里挑选其中最重要几个项目进行测试。

Acid3

Acid3测试比Acid2测试更为严格全面（测试页面：http://acid3.acidtests.org/），它可测试一个浏览器的DOM Script能力及CSS渲染、SVG、Web 2.0规范等。打开测试页测试各种标准，加载完毕后会显示最终得分。

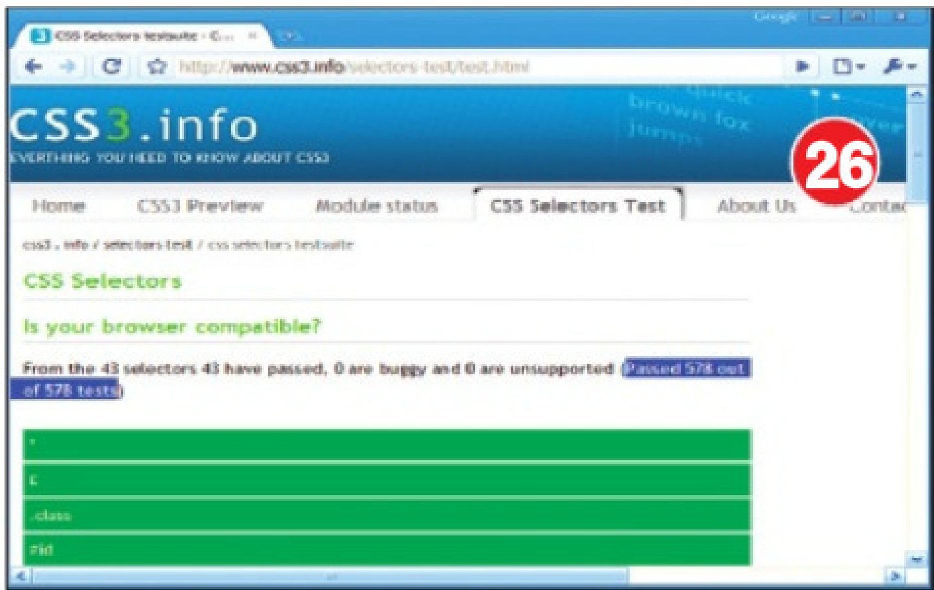
Acid3测试				
	Chrome	IE8	Firefox 3	Opera 9
1	77	17	71	85
2	76	21	69	84
3	79	20	70	85
平均分	77.33	19.33	70.00	84.67



此项测试依然对各款浏览器分别进行三次测试，取三次测试的平均值为最终得分。在经项测试中，Opera得分最高，Google Chrome次之，最差的是IE8。

CSS

越来越多的网站开始注意页面的美化，但漂亮的页面却不一定能在各种浏览器上顺利显示。CSS是目前应用最广泛的网页美化设计语言，它有多种设计标准规范，这里通过"Css3.info"站点进行测试（http://www.css3.info/selectors-test/test.html）。打开页面加载检测完毕后，会显示通过和未通过的Selector数目（**图26**）。通过数目越多，则说明浏览器支持的CSS Selector 越多，兼容性越好。



CSS兼容性测试				
	Chrome	IE8	Firefox 3	Opera 9
通过	578	348	373	578
未通过	0	230	205	0

从测试结果表中，可看到Google Chrome的CSS兼容性非常好，与Opera都全部通过测试，而IE8和Firefox浏览器的CSS兼容性要差得多。

2.实际页面兼容性测试

上面的各专项测试，基本可以测试出浏览器的兼容性，但在实际的网页浏览中，有许多的常用网站对浏览器有着特殊要求。这里我们主要挑选了视频、网银网购、SNS交友社区类网站中的几个典型站点进行兼容性测试。测试结果如下表所示。

土豆网 http://www.tudou.com/
Youtube http://www.youtube.com/
工行 http://www.icbc.com.cn/icbc/
支付宝 https://www.alipay.com/
Qzone http://qzone.qq.com/

	Chrome	IE8	Firefox 3	Opera 9
土豆	支持	支持	支持	支持
Youtube	支持	支持	支持	支持
工行	不支持	支持	不支持	不支持
支付宝	不支持	支持	不支持	不支持
Qzone	不支持	支持	不支持	不支持

测试发现，Google Chrome及其他浏览器对土豆、Youtube之类的视频站点都支持得很好，可正常播放视频。但在测试工行及支付宝之类的网银网购站点时，Google Chrome和其他两款非IE内核的浏览器都无一例外出现问题。在登录网银或支付宝时，因为无法安装安全插件，不能正常输入密码登录。其他论坛和社区也能正常登录，但在登录Qzone空间时，同样由于无法安装插件，反复提示密码错误，在浏览Qzone空间时，页面有部分无法正常显示。这是由于微软对ActiveX的控制，而多数网银依赖于ActiveX支持造成的。

测试点评

功能测试

Google Chrome浏览器除了普通的网页浏览，基本没有其他太多的附加功能，而且现在的各个功能模块都过于简练，难以自定义。Google所发布的软件都具有简单明了的特点，因此也容易显得有所欠缺。

首先，从外观界面上来看，Google Chrome很简洁，没有繁杂的各种菜单和工具栏按钮，操作起来比较方便。由于简洁的界面给用户带来了更宽广的浏览视野，在浏览复杂内容的大页面时很具优势。不过Google Chrome的标签页操作习惯与常见的多页面浏览器不同，很容易造成用户误操作关闭浏览器。另外，标签页也不支持通用的双击标签栏进行关闭，操作不甚方便。在浏览网页过程中不支持鼠标拖曳打开新链接和拖曳搜索，也不支持流行的鼠标手势。

另外，在默认新标签页中的“最热门”快捷访问区很实用，借鉴了类似Opera的九宫格“快速拨号”功能，可让用户快速访问最喜欢的九个网页。但是Google Chrome的“最热门”访问设置无法自定义，只支持将最新浏览过次数最多的网页显示其中，无法随心将自己喜欢的网页显示在其中。

Google Chrome也具备了广告过滤功能，但是其广告拦截功能只支持对弹出窗口的拦截，而对于弹出对话框类的广告无效，而浮动广告、Iframe广告、Flash动画广告之类的更无法过滤，起不了太大的广告过滤效果。在Google Chrome拦截的弹出窗口中有一些是正常的页面，但是Google Chrome的广告过滤功能居然无法进行设置，不能添加白名单也不能添加黑名单，这让人非常难以理解。

Google Chrome内置了下载功能，但是下载速度并不快，而且下载管理功能非常简单，无法满足用户对下载任务和文件的分类保存等管理。出于速度与功能的角度考虑，相信绝大多数的用户在进行多数下载时都会考虑使用第三方下载工具。在Google Chrome中点击普通下载链接，只能调用内置的下载模块进行下载。另外在网上有许多专用链，比如迅雷专用链、网际快车专用链，eMule和BT下载资源等，这些都是无法通过Google Chrome内置下载功能进行下载的。但是Google Chrome不支持迅雷、网际快车、eMule和BT等下载工具，在Google Chrome中点击迅雷、网际快车、eMule和BT的专用链是无效的。要使用第三方下载工具下载普通链接或专用链资源，则只有复制链接地址，在下载工具中新建任务进行下载，操作起来很麻烦。

在网页浏览过程中，Google Chrome仅有的功能太过于单调了，无法满足用户的需求。收藏网页时，不支持快捷分组，也无法使用网址快捷键快速打开网页；不支持鼠标手势、右键菜单也太过于简洁；对于网上注册申请时麻烦的表格填写，Google Chrome也未提供智能填表功能，也没有网站自动登录功能；网页屏幕截图功能也是许多浏览器必备的，在Google Chrome也不具备。另外，代理服务器设置功能、网页翻译功能、网页缩放、浏览器设置上传、收藏夹快捷组等用户数据网络上传下载等高级功能，在Google Chrome中都找不到身影。

性能测试

在浏览器速度测试中，无论是启动速度，还是专项速度测试，以及实际网站浏览速度测试，Google Chrome都取得了非常好的成绩，其整体测试结果是非常令人满意的。看来Google Chrome不仅外观简洁清爽，而内核同样去除累赘，轻便快捷，浏览速度明显强于其余的几款浏览器软件。

在资源占用上，Google Chrome有一个明显的特点，内存占用高，但CPU占用率低。与Opera和Firefox省内存耗CPU的特点相比，各有利弊。不过由测试可以得知，如果习惯于一次打开十余个网页的用户，Google Chrome对其内存要求将会是比较高的，而打开页面越多时，Opera和Firefox低内存占用的优势也就越明显。总体而言，在此项测试中，Google Chrome逊色于Opera和Firefox。

在兼容性测试上，Google Chrome的专业测试表现还是非常不错的。但是与其它非IE内核浏览器一样，受“先天条件”限制，对许多专门针对IE浏览器ActiveX插件的网站，Google Chrome无法正常支持其功能。虽然不支持为IE开发的插件，这是无可奈何的事情，但是Google Chrome甚至不支持任何第三方插件功能，使得许多第三方软件程序无法与浏览器结合，许多网站应用无法正常使用，这不能不说是Google Chrome最大的一个缺憾！

本文将Google Chrome与其它几款浏览器进行了对比测试，测试的数据结果是固定的，但选择却不是唯一的。用户的选择的标准除了测试的数据外，更多的是自己的习惯与需求，每个人最终都是选择最适合自己的的浏览器。Google Chrome在测试中表现出了速度和性能上的优势，也显示了它在功能扩展应用方面的极大缺陷。

总的来说作为一款还在开发中的浏览器，Google Chrome的表现还是很值得让人期待它的最终版本。Google Chrome最大的优势在于其优秀的性能，简洁的界面和爽快的浏览速度，及其独特的安全保护功能。但是Google Chrome在功能的不足也是异常明显的，如其占用内存过高，标签页操作习惯不便，特别是非IE内核的兼容性和对第三方扩展插件的支持等，都是Google Chrome需要迫切解决的问题。隐私安全的问题也非常重要，Google Chrome大量收集用户的个人信息，这给许多重视安全的用户来带了不安，也可能极大的限制Google Chrome应用的广泛性。

可以说，Google Chrome是一款非常不错的浏览器，但是它也仅此于浏览网页而已，如果用户需要其它更多的网页浏览扩展应用，如下载、在线影视、网络资料收集、网络购物等，Google Chrome是难以胜任的。不过我们也相信，随着Google Chrome不断开发完善，Google Chrome也很快可能解决这些问题，成为又一款真正有竞争力的浏览器！P

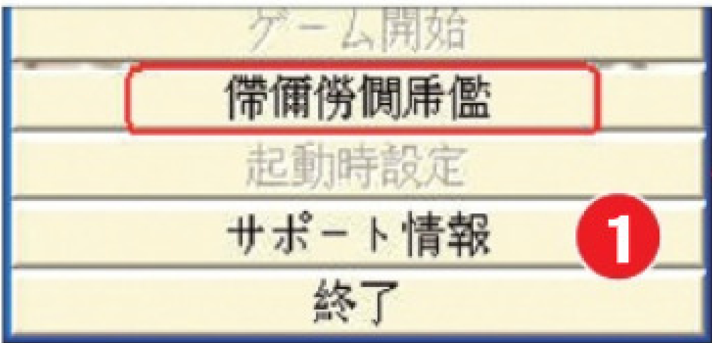
欢迎加入CHK
——日文游戏的乱码识别

■广东 GZ

关键字：日文游戏乱码识别 AppLocale NTLEA

一个CHK（中国家里蹲协会）的准成员——CHK具体定义请参看日本漫画“欢迎加入NHK（Nihon Hikikomori Kyōkai）”——对于GALGAME（美少女游戏）几乎是没有抗拒力的，可是源于本土几乎空白的服务产业。能够欣赏同样水准起点的作品虽然也算幸事，不过语言差别的遗憾也随之而至，安装、启动，问题会层出不穷。而此类问题并不只是GALGAME所独有的。

一、AppLocale转码



大多数GALGAME游戏从安装开始就会出现问题，主要原因仍然是中文环境下日文游戏会产生乱码，而日文编码的游戏安装程序一旦乱码，就有可能会导致游戏安装失败（图1）。

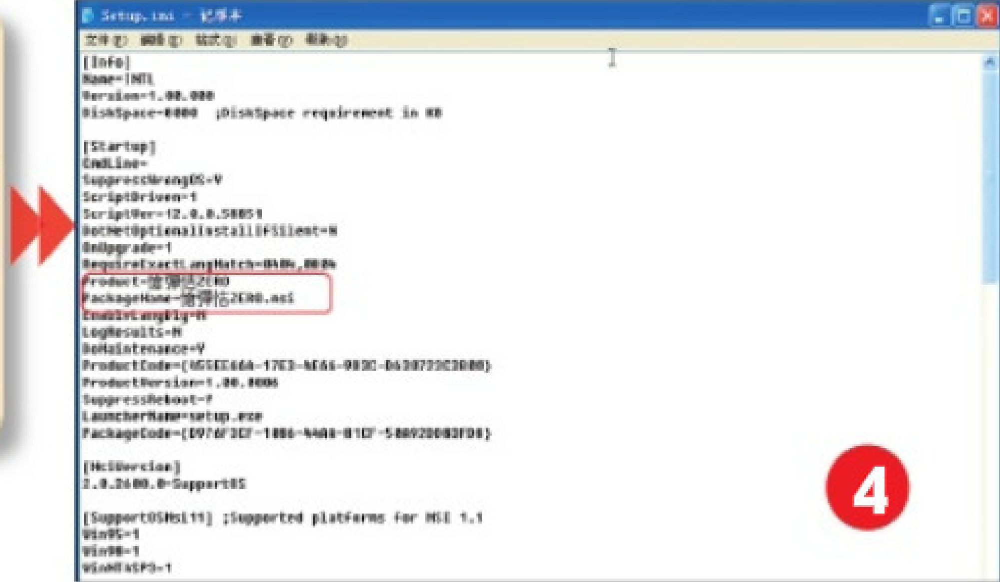


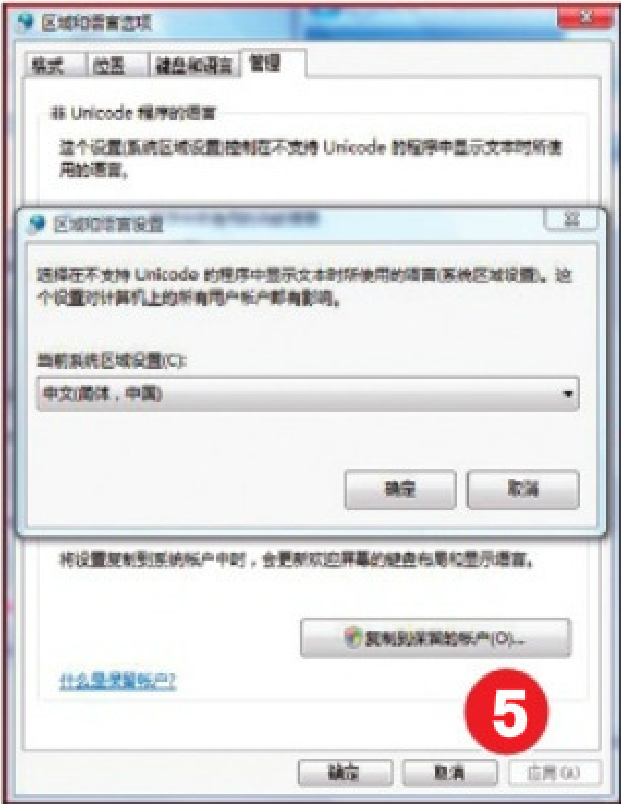
当然乱码问题并不是GALGAME所独有的，例如说《真三国无双5》之类的日文游戏都会乱码，只要是非日文环境而不管其属于哪种类型的日文游戏。不过像《真三国无双5》之类面向全世界发行的游戏，即使游戏安装程序出现乱码（图2），通常游戏安装也并不会产生任何障碍，而许多GALGAME就往往导致无法完成安装。



区别在于《真三国无双5》虽然采用了日文界面的安装程序，但是安装CD中的文件名都会采用标准的英文名，因此安装程序在任何系统环境下都能准确找到资源包文件。许多游戏安装文件却会采用日文名称，这就导致游戏在安装过程中，由于日文乱码找不到正确的安装源程序或是资源包，其错误提示中往往有明确的乱码安装包的信息（图3）。事实上这样的错误同样会出现在游戏启动过程中，其原因仍然是乱码导致游戏主程序无法找到正确的资源文件。

这类安装问题的临时性解决办法是修改游戏安装CD镜像文件，例如在安装CD中使用UltraISO提取安装信息文件“Setup.ini”，使用文本编辑器打开文件即可找到因乱码而错误的安装信息（**图4**），将其修改为正确的安装文件名后保存，再使用UltraISO将修改过的“Setup.ini”保存回游戏镜像，即可使用修改镜像顺利地完成游戏的安装。

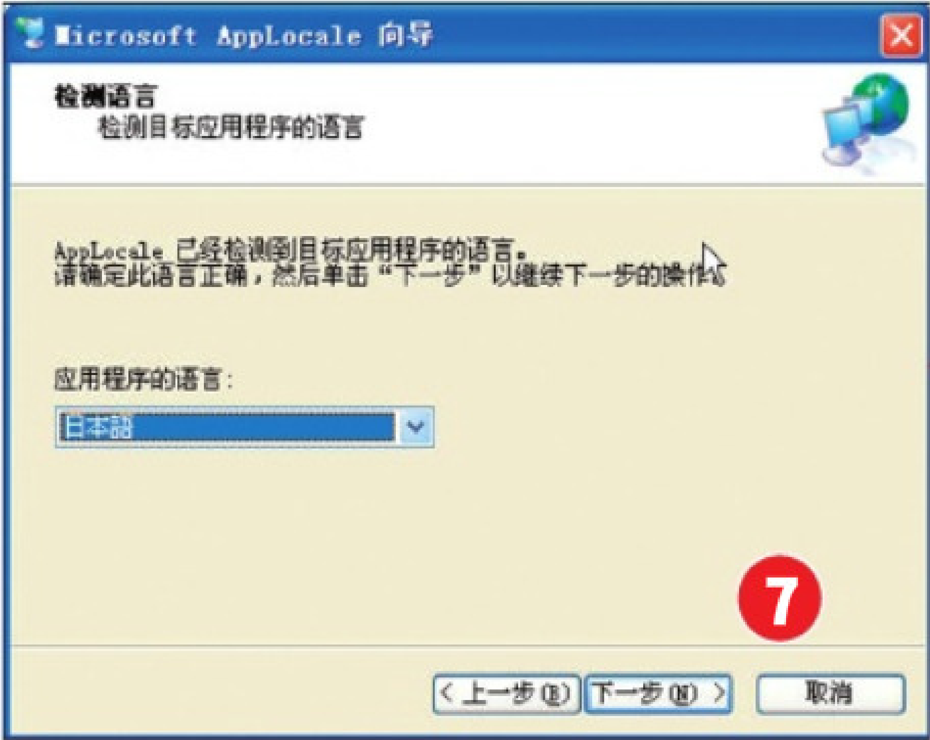




修改游戏安装镜像显然不是通用的解决方案（不过某些游戏是必须地），无法保证所有游戏都能成功安装和启动，因此通用性的解决方案仍然是系统转区或游戏转码。如果用户是使用vista操作系统的话，那么系统转区就是最简单方便的方法。只要新建一个专门对应日文游戏的账户，然后将登录这个账户，在控制面板中选择区域语言设置，把这个账号的区域语言设定成日本语，注意设定时不要勾选“将此设定应用到其他账号”的选项（**图5**）。这样处理后要玩日文游戏就登录日文账号，玩中文游戏就登录中文账号，非常方便而且没有任何副作用。不过对于WinXP而言，系统转区是非常麻烦的事情，而微软自己开发的AppLocale软件是常见的选择（http://www.onlinedown.net/soft/25010.htm）。

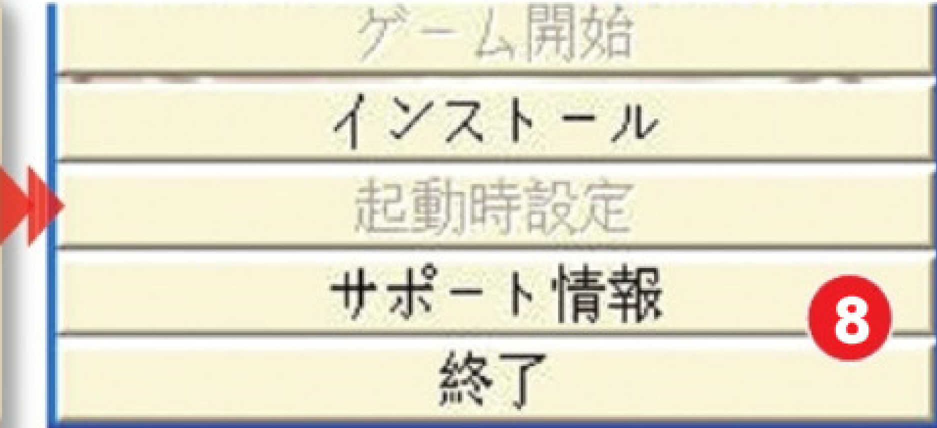
AppLocale是转换语言编码的工具，可以在中文环境下正确启动日文游戏，当然也可以用来安装日文游戏。启动AppLocale向导程序，在查找应用程序页面中，“添加或删除游戏”选项专用于安装和删除软件，但是这个选项下要启用AppLocale来安装软件，就必须通过控制面板的“添加或删除程序”（**图6**），操作效率低下而且非常不便。





其实不管是安装还是启动日文游戏都可以选择下面的“启动应用程序”，点击浏览按钮定位于安装CD上的“Autorun.exe”，参数留空点击进入下一步。在检测语言界面中使用下拉框选择“日本语”选项，点击进入下一步（**图7**）。

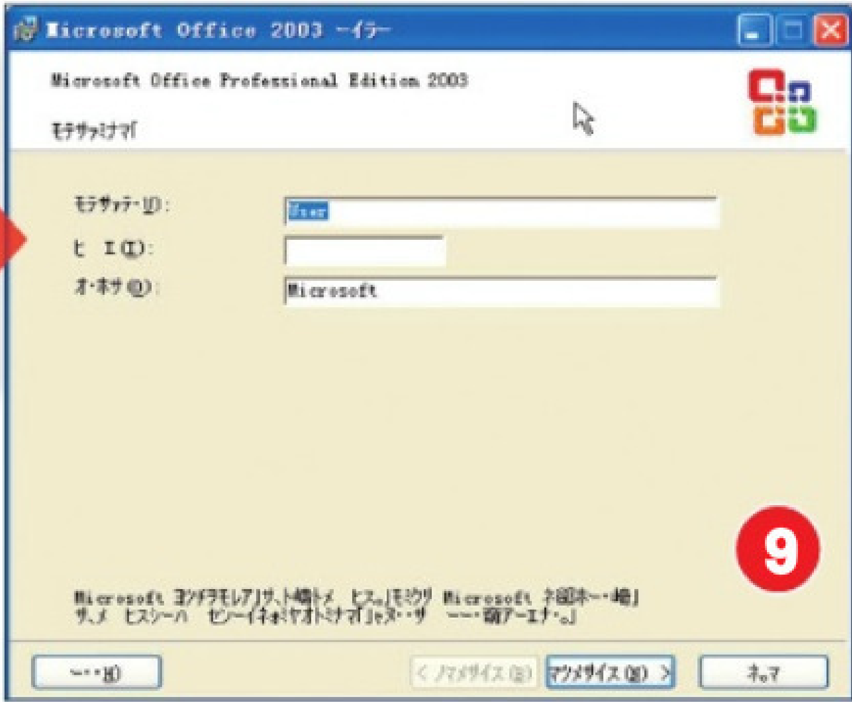
在启动应用程序界面中勾选“创建快捷方式，总是使用AppLocale执行此应用程序”，然后点击下方的完成按钮即可。如果设定正确的话，那么安装镜像光碟上的安装程序会启动，此时界面上应该不再有任何乱码而是正确的日文（**图8**）。只要正确设定AppLocale，那么用户可以顺利完成大多数GALGAME游戏的正确安装，以及游戏的正确启动。



二、AppLocale的改进

作为最常见的区域转码方案，AppLocale同时伴有相当多的应用问题，其中最大的缺陷即原语言环境的软件乱码的AppLocale“后遗症”。当用户使用AppLocale区域模拟安装或启动日文软件之后，然后安装正常简体中文的文件时，本来正常的安装程序这时会出现乱码。

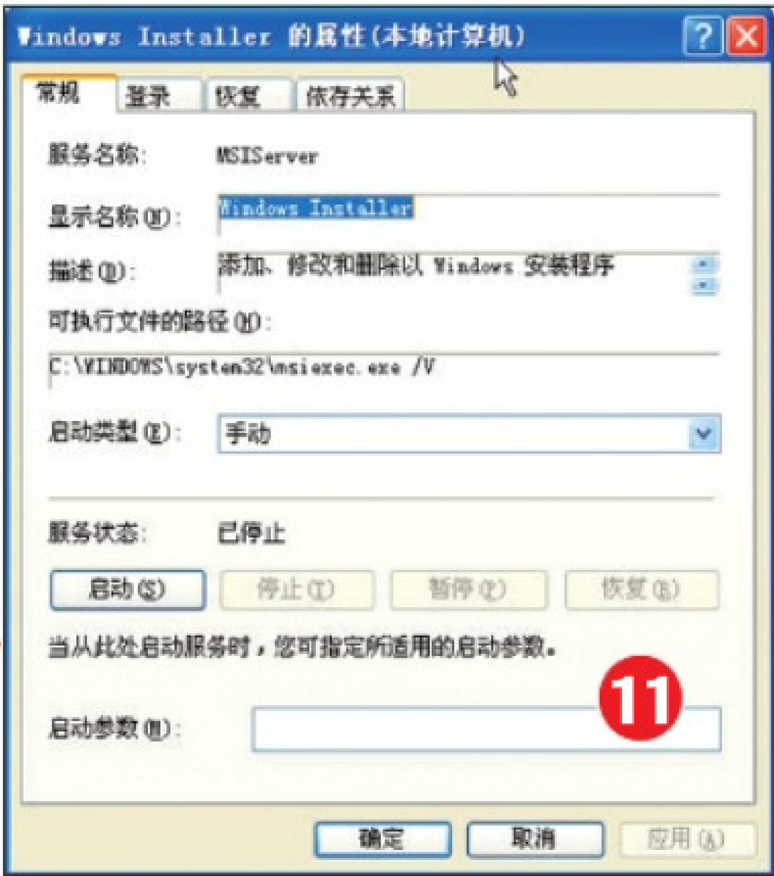
例如最常见的Office 11套装软件，正常的安装界面是简体中文，但是当用户以AppLocale指定“日本语”执行游戏后，关闭游戏再执行Office 11的安装程序OWC11.MSI，安装界面上的文字就变成了奇怪的日文乱码（**图9**）。更糟糕的是，某些软件执行时都会乱码，这就是让用户头痛的事情。

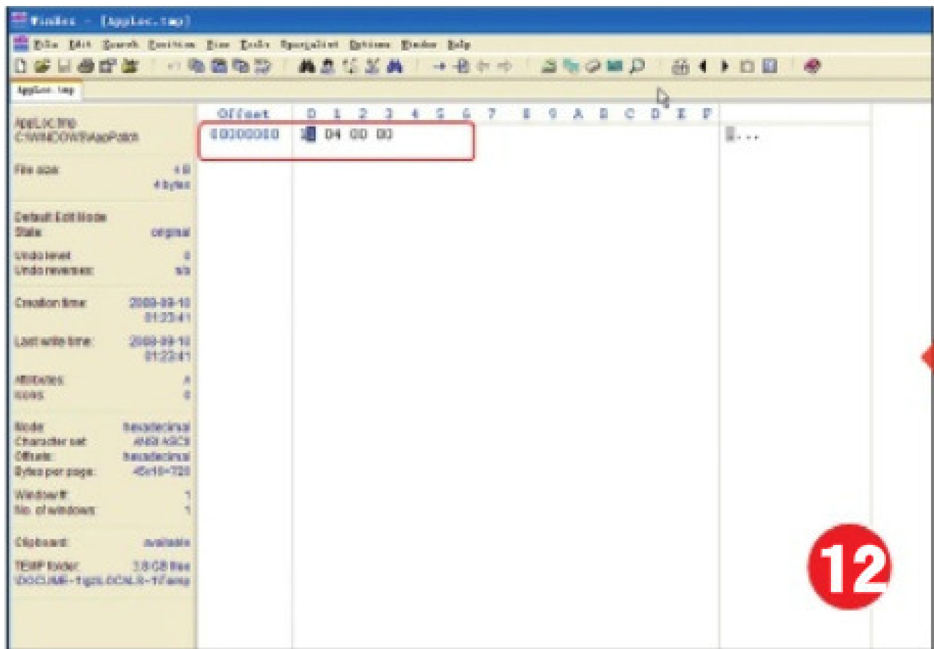




上例中之所以文字部分之所以变成乱码，是因为简体中文编码被当成Shift-JIS码来解释。为何简体中文编码会被当成Shift-JIS码呢？是因为AppLocale以“日本语”执行游戏后，在系统目录“%windir%\AppPatch\”产生的“AppLoc.tmp”文件记录了“语系”，而MSI安装程序在执行时会参考该TMP档所提供的信息（**图10**）。

因此简单的解决办法是删除“%windir%\AppPatch\”目录下的“AppLoc.tmp”文件，然后在服务中重启Windows Installer，这样用户的windows安装程序就又恢复了正常（**图11**）。然后为避免AppLocale执行日文游戏时再次生成“AppLoc.tmp”文件，删除这个文件之后，新建一个文本空文件将名字改为AppLoc.tmp，设置属性为只读，然后放置在“%windir%\AppPatch\”路径下即可。

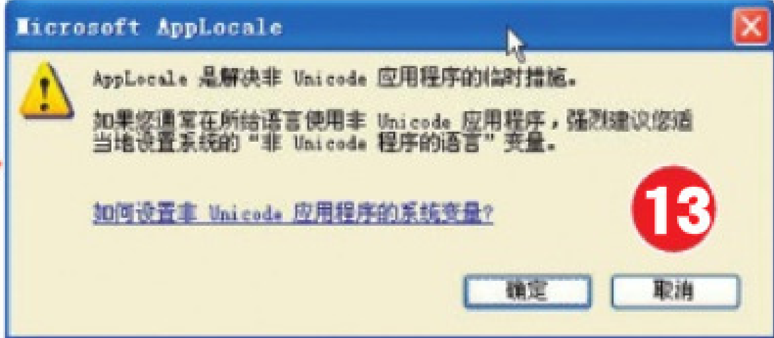




不过这个简单替换的方法并不能彻底解决问题，部分软件如VB6.0、CAD2007等依然会出现乱码问题，彻底的解决办法是使用任意16进制编辑器打开“AppLoc.tmp”文件，将其中的数字“11 04 00 00”修改为对应系统环境的数字，其中台湾繁体WinXP对应数字“04 04 00 00”，香港WinXP对应数字“04 0C 00 00”，而大陆简体XP对应数字“04 08 00 00”。大多数用户当然都是使用简体XP系统，所以改为04 08 00 00就可以了，当然保存后记得把这个AppLoc.tmp文件改为只读属性，此后简体中文的软件就不会再遭遇乱码问题（**图12**）。

如果觉得自己修改过于麻烦，用户也可以选择修改版本的pAppLocale（http://ntu.csie.org/~piaip/papploc.msi），这个软件是在微软的AppLocale的基础上开发出来的工具。它们改进了AppLocale的功能并且解决包括乱码的部分BUG。可以说是微软的AppLocale改进版。pAppLocale并不能与AppLocale共存于系统，因此安装pAppLocale之前用户需要先卸载微软AppLocale。

从界面和应用上pAppLocale和微软AppLocale没有任何区别，但是其默认就不会有简体程序乱码的错误，以及AppLocale快捷方式启动软件时总是询问用户的那个烦人窗口（**图13**）。主要的区别只在于卸载时，要在“添加或删除程序”中卸载“piaip AppLocale”，然后找到“Microsoft Windows Application Compatibility Database”卸载。



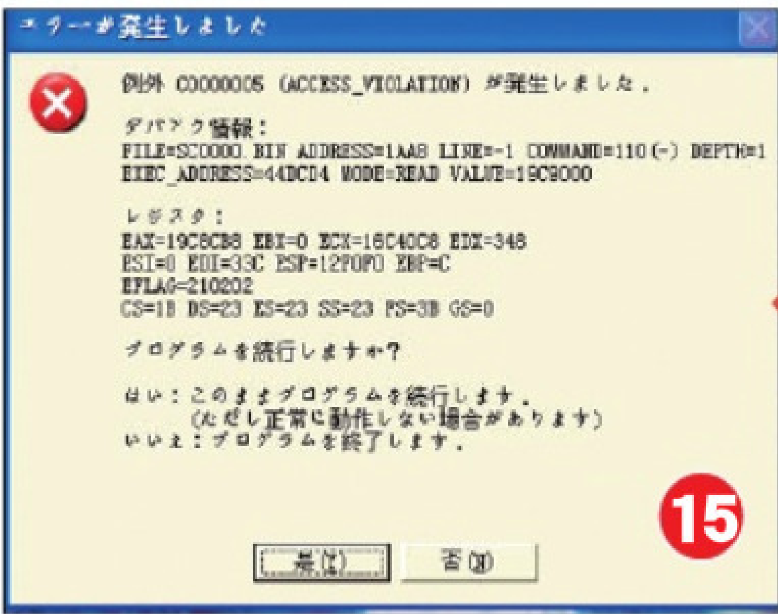
三、NTLEA的超越

AppLocale无论是原版还是改版，仍然有许多不可克服的困难，比如说不支持2000和98和Vista，比如说某些游戏转码会失败、比如说操作过于繁琐等。因此另一个转码工具NTLEA（NT全域通）也是不可或缺的，这个源码开放的软件集合了众多转区软件的优点，适用于Windows全系列操作系统，能够解决大部分的区域转码问题（http://

www.stardomol.com/sdol/down/2007/0922/down_97.html）。事实上用户完全可以将其作为主力的转码工具，保留AppLocale作为NTLEA解决不了时的补充。

执行NTLEA，先在默认区码中选择区域模拟的语言，然后根据需要决定是否选择预设字体，预设字体功能用于例如light公司的游戏这样有特殊要求的程序。虽然默认区码只有日、韩、繁、简四种区码，但是用户可以通过点选自定义区码来设定需要的兼容语言（**图14**）。





如果原游戏的字体太大或太小，可通过字体缩放滑杆来控制转换后的字体大小，不过注意文字缩放不要过分，否则会导致游戏异常，看不全正常对话或游戏崩溃都是可能的（**图15**）。



此外NTLEA的新版要求必须通过右键菜单执行游戏，因此一定要勾选“添加到系统右键菜单”选项，这时在任一个应用程序上点击右键都可以看到NTLEA设置的右键菜单（**图16**），其中“通过NTLEA加载执行”是使用NTLEA上一次的相同设置启动目标程序。



而“通过NTLEA设置后加载执行”选项则是先打开设置界面，待设置完毕之后，点击右下角的“启动”按钮执行目标程序，也就是全局设置和特殊设置的区别，操作相较于AppLocale要异常的灵活便捷（**图17**）。

值得注意的是最后一个“系统用户名或目标程序路径中包含中文字符”的兼容选项，这个选项的作用在于兼容包含有中文目录的程序，但是并非包含有中文目录的程序就一定要勾选它，而且有时勾选这个选项后游戏就会执行失败，因此这个选项通常情况下都不要勾选，只有无法完成转码后才勾选作为尝试。

右键菜单的优势是不言而喻的，只要进入光盘找到安装程序并“通过NTLEA加载执行”，获得无乱码的正确安装程序，根本就不需要像AppLocale那样一步步加载执行，非常的快捷方便。当然不管是哪种转码工具，都尽量不要选择让安装程序自动生成开始菜单文件夹或桌面快捷方式，尽量使用程序的默认目录名称，尽量避免在目录中使用日文、中文字符，以英文为佳。



安装游戏后即使使用右键菜单，也会觉得打开游戏目录麻烦，这时就可以用NTLEA在桌面上建立一个快捷方式。首先右击目标程序选择“在桌面建立快捷方式”，或建立一个快捷方式后拖动到桌面。然后右击桌面的快捷方式打开“属性”菜单，在目标栏目中内容修改为如下格式“D:\NTLEA\ntleac.exe "游戏主程序的安装路径" "C932" "L1041" "T-540"”（**图18**）。

其中“D:\NTLEA\ntleac.exe”是NTLEA程序的位置，而后面的路径是程序本体的存放位置，最后部分是参数，参数可参考NT目录中的Readme文件。需要注意的是NTNEA不支持长文件名，所以如果有类似“Program Files”的文件夹名，需要改成“Progra~1”才能正确执行，当然最根本的解决办法依然是安装游戏时就不要使用长文件名。

此外在设定快捷方式并执行的时候，用户也许会遇上“Exception: The core DLL (ntleah.dll) has not found”的错误，这时需要将NTLEA安装文件夹中的“ntleah.dll”文件，复制到系统安装文件夹，也就是“Windows”文件夹下，强调一次是“Windows”文件夹而不是“Windows\system32”文件夹。

NTLEA是纯粹的绿色软件，如果在以后的操作中移动了程序的存放路径位置而造成系统右键菜单那两个选项失效的话，只需直接执行主程序，将“添加到系统右键菜单”选项取消一次然后再次勾选即可恢复。若要卸载也只需将“添加到系统右键菜单”选项的勾选取消掉，然后退出并程序即可。

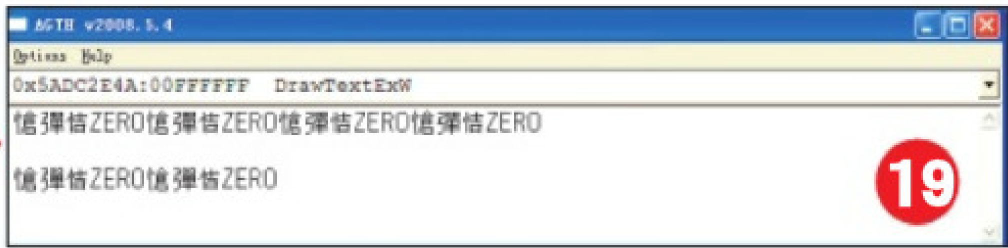
四、AGTH提取翻译

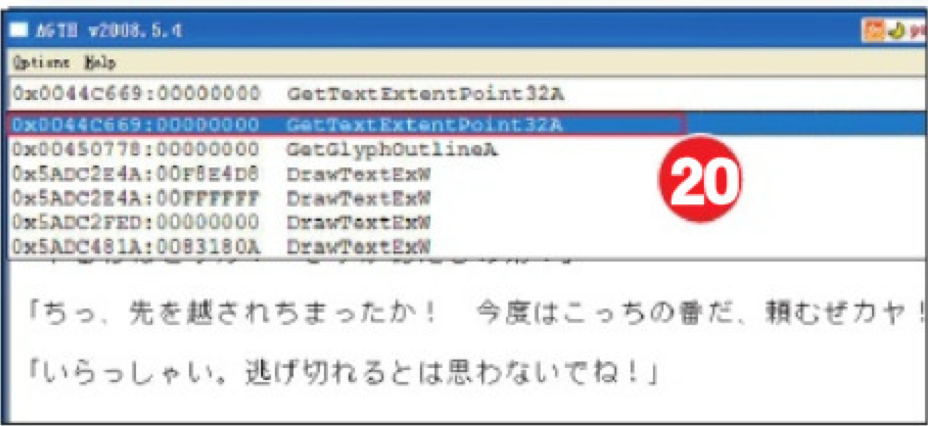
Win9X是南极星、W2kXpCjk和金山游侠内码转换工具流行的年代，这类工具在金山公司手中到达顶峰，并发展出游戏软件使用金山快译汉化，或使用金山词霸外挂实时翻译。事实上只要是使用纯文本资源的游戏和软件，这两种汉化方式仍然是最有效率的方式。GALGAME恰好是使用大量文本资源的游戏，因此只要能够抽取其文本资源，那么对游戏进行实时翻译就不是问题。

AGTH就是一款可以将游戏内文字提取出来的软件，对于只有英语四级的CHK成员，AGTH再加上实时翻译能够大大缓解日语苦手完全无法理解游戏剧情的问题。AGTH的官网及下载地址（http://agthook.googlepages.com/index.html），如不能访问请使用代理。

软件下载完成后只需要解压缩即可应用，需要注意的是安装路径中最好不要带中文及特殊符号和空格。首先仍然是创建游戏主程序的快捷方式，然后右键点击新建快捷方式选择属性菜单，接下来在目标栏中修改路径内容如下“D:\agth\agth.exe /L "游戏主程序的安装路径"”，其中“D:\agth\agth.exe”为AGTH的安装路径，“/L”则是AGTH的参数代码，注意其路径前后均要留有空格。

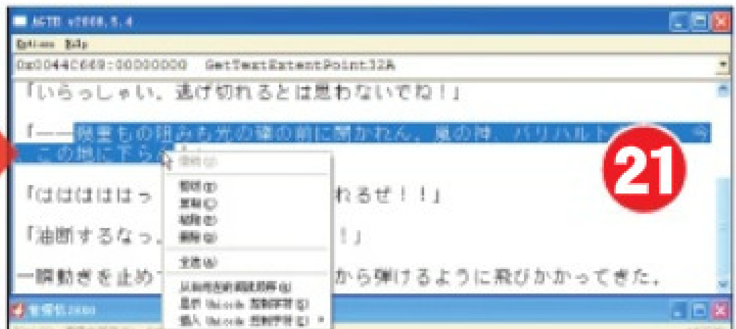
修改完毕后确定然后双击快捷方式启动游戏（/R参数会跳出一个错误窗口，关闭即可），此时游戏挂载AGTH同时执行，用户可自行调节AGTH和游戏窗口的位置大小（图19）。此时用户会发现AGTH的窗口中同步变化显示着游戏窗口的文本内容，也就是说游戏的文本已经被AGTH成功捕获。

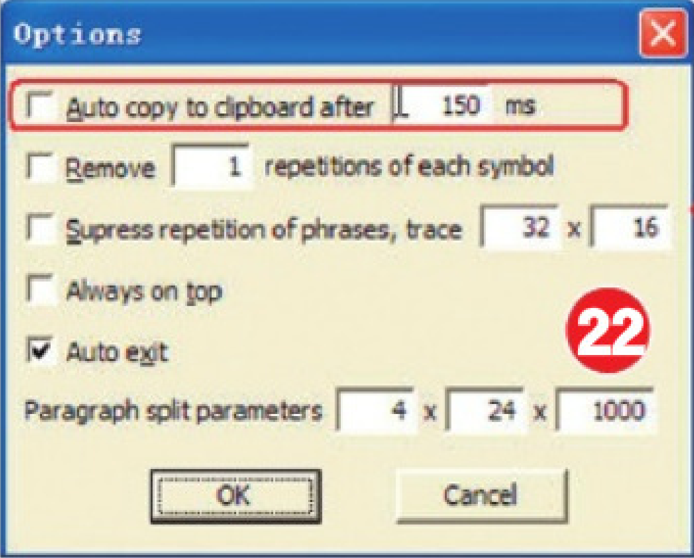




不过用户旋即会发现AGTH的窗口中显示内容会是乱码，其实只要点击AGTH窗口上方的下拉菜单，在其中多个显示选项中选择，就会显示不同的捕获内容，其中能够与游戏窗口显示对话对应的就是正确的选项（图20）。

至此可以看到AGTH已经将游戏中文字提取出来，用户可以尝试随便复制AGTH窗口中显示的文字，剩下的工作显然只是如何将捕获的日文文本实时翻译为中文（图21）。



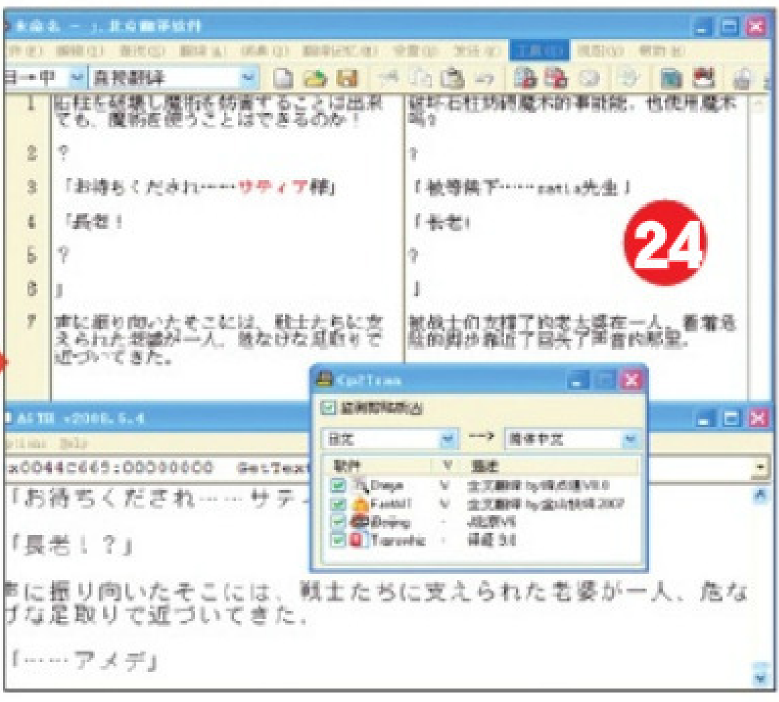


不过显然手动粘贴翻译会累死人的，因此实时的自动翻译才是正途。首先点击AGTH菜单“Option”打开设置界面，勾选其中的“Auto copy to clipboard after 150 ms”选项，这样保证将AGTH窗口捕获的内容自动复制到内存剪贴板上，这是实现自动翻译的基础（图22）。



接下来用户需要一个AGTH辅助工具Cp2Tran（http://www.namipan.com/d/Cp2Tran.rar/d0df00560ba58ca2253ba4ae46b73713c6b91fa046e50600），这个工具能够监视内存剪贴板的变化，并自动把剪贴板中的内容复制到翻译软件执行翻译。启动Cp2Tran设置好监视剪贴板，将日文翻译简体中文，用户剩下所需要的就是获得Cp2Tran列表中所支持的翻译软件即可（图23）。

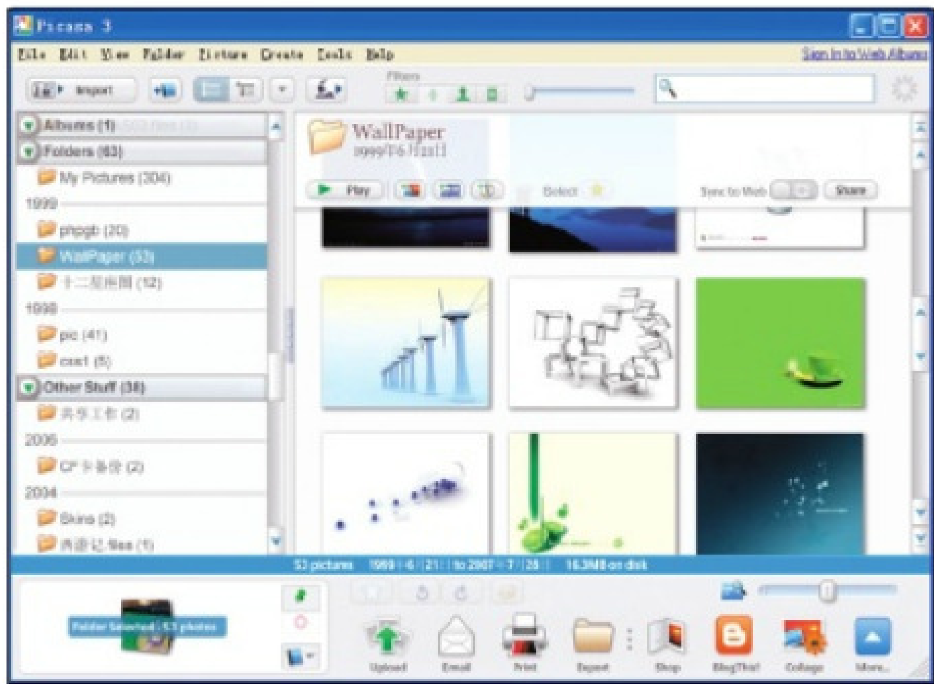
例如解压翻译软件jBeijingV6并执行里面的JCTchs.exe（简体界面），在主界面设置为“日翻中”和“直接翻译”后，再依次启动Cp2Tran、AGTH加载游戏，调整好各个窗口的位置后，软件就能自动翻译游戏窗口中的字幕内容了，当然实际上是翻译剪贴板中的内容，也就是说用户自己手动复制任意内容，翻译软件的窗口都会自动翻译（图24）。当然用户不能期望机器翻译能达到完全无障碍理解的程度，不过如果拥有较强的语序组织能力，大致的剧情还是能理解的，比起面对日文片假名而茫然不知所谓还是要强多了。



Picasa 3.0 beta

□大小：7.45MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft082001 □下载：http://picasa.google.com/thanks.html

Google浏览器Chrome的发布声势浩大，以致于同一时间其发布的另一款软件被普遍忽视，那就是这里郑重推荐的Picasa 3.0。从软件界面上看，3.0版最大的变化就是多了一个集成在资源管理器中的“Photo Viewer”组件，该组件可让你无需启动Picasa主程序就可快速查看图片，并且在该界面上既可用鼠标缩放、查看同一文件夹下其他图片、启动主程序编辑，也可直接上传到网络相册或发送邮件等。除此组件外，软件还新增了照片修复、用照片/视频/音乐文件一起制作WMV电影短片、屏幕捕捉、为照片添加水印、打印标题等功能，原有的部分图片处理功能也得到增强。在网络相册同步方面，新版也作出了不少改进，例如图片编辑后可自动上传网络，还实现了整个文件夹上传等。总之，无论新老用户都值得一试。笔者撰写时该版尚无简体中文版，不过相信不久后即会解决，读者到时应可另寻新的下载地址。



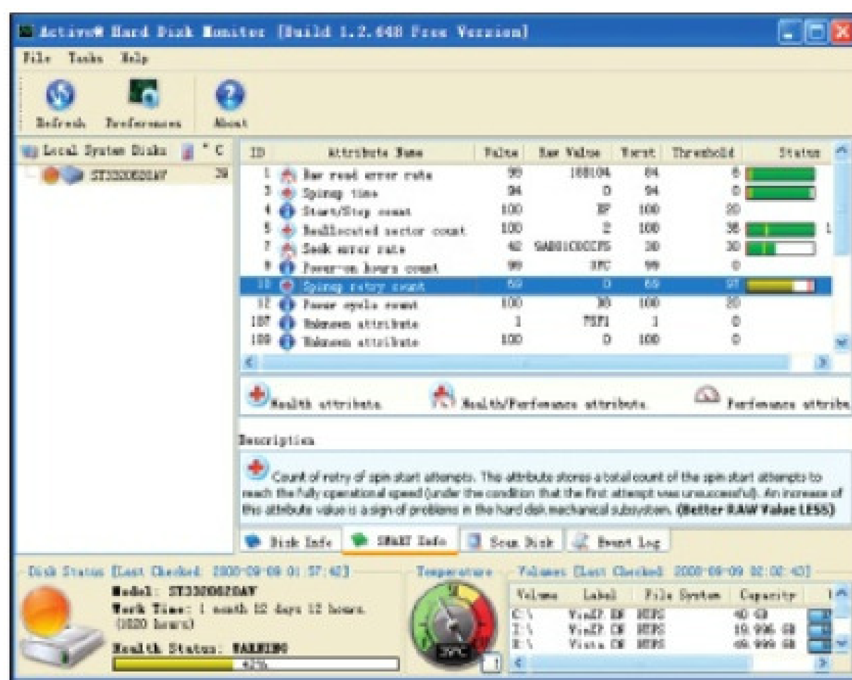
工具快报

用户和开发者所考虑的东西总有些不同。最近Google浏览器Chrome的发布，让大家又有了新的浏览器体验。而对于开发者而言，这又是一场不小的噩梦：因为各家浏览器对网页标准的支持一直存在分歧，除了网页排版方面的不同，各自的浏览器事件处理模式也不一样。自Firefox之后，苹果浏览器Safari再加上目前的Chrome（就连IE8也跟之前版本不尽兼容），开发者要考虑的问题越来越多。笔者平时也偶尔做做网页开发，作为一名用户，觉得多样选择是好事，作为一名开发者，则可能为此浏览器混战大感不满……不过相信变与不变，在未来总要找到一个均衡。

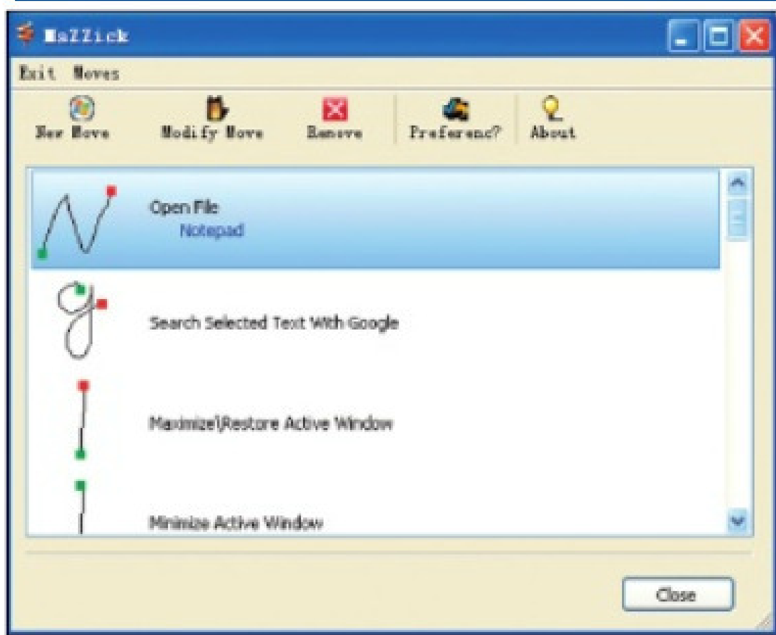
■江苏 淮扬客

Active@ Disk Monitor

□大小：6.29MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082002
□下载：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=46150



一款为硬盘“体检”的软件。在所有的硬件故障中，硬盘出错最令人沮丧，因为钱是小事，存储数据一去不回才最可怕，因此定期为你的硬盘进行体检是非常有必要的。这款软件可显示硬盘的S.M.A.R.T数据，并且对这些数据的含义进行解析，让你了解到自己的硬盘运行了多久、是否有出错的倾向。如果你不想逐项了解这些数据，只需打开软件看健康状况是否“绿色”即可，否则可到这个网址了解一下：http://www.ntfs.com/disk-monitor-smart-attributes.htm（其中上下绿色箭头表示是“越大越好”还是“越小越好”）。若状况为黄色甚至红色，建议你赶紧备份重要数据并利用软件对整个硬盘进行扫描（截图中笔者新购不久的硬盘就被警告，经扫描发现了坏道，看来要赶紧找奸商理论去……）。



MaZZick

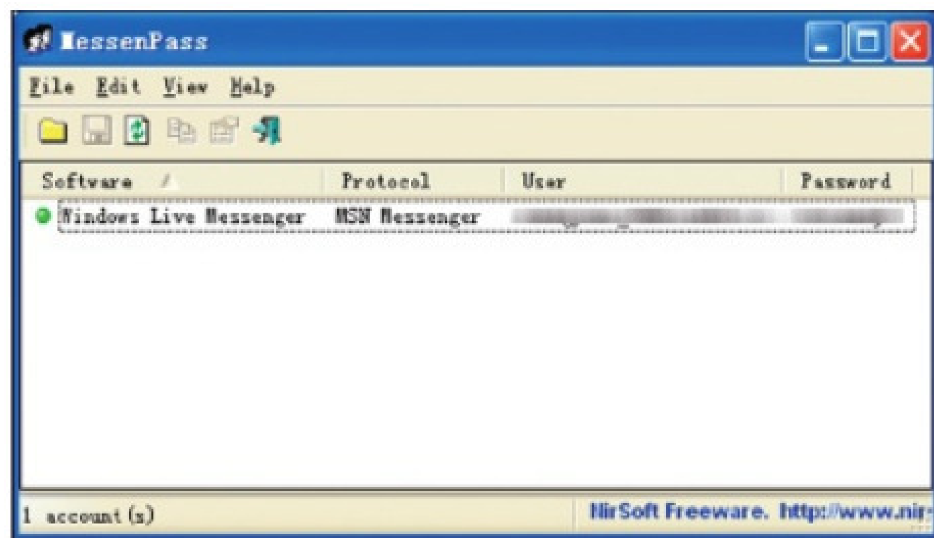
□大小：792kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082003
□下载：http://pcchufang.cn/2008/08/mazzick—shubiaokongzhi.html

鼠标手势软件，只要事先设定好手势的路线，就可用鼠标划线来最大/小化窗口、打开某个程序、浏览某个网站、关闭光驱舱门等……软件支持用Shift或鼠标中键两种启动方式识别手势，使用时只要先按下启动键，然后移动鼠标划线即可。软件支持的动作很多，包括键盘指令、打开/搜索文件或程序、开关光驱等，但如何用这些指令配合完成强大的动作，建议大家研究一下软件自带的十几个动作，提示一下：键盘指令是用“”框起来的。

MessenPass 1.22

□大小：105kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082004
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/27729.htm

很多人都在本机的Windows Messenger或Yahoo! Messenger上保留了自己的登录信息和密码，但密码默认是以*号显示的。如果你不幸忘记了自己的密码，那么这款软件将可帮上你的大忙，只要一运行，本机保存的用户名和密码即可列表出现。除了上述两款IM软件外，MessenPass还支持ICQ、Yahoo!、AOL Instant Messenger、Trillian、Miranda和GAIM。软件对没保留密码的用户及远程用户无效，不过还是提醒一下不要用于非正当途径。



特别提示：关于快车代码（FlashGet）使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期说明。

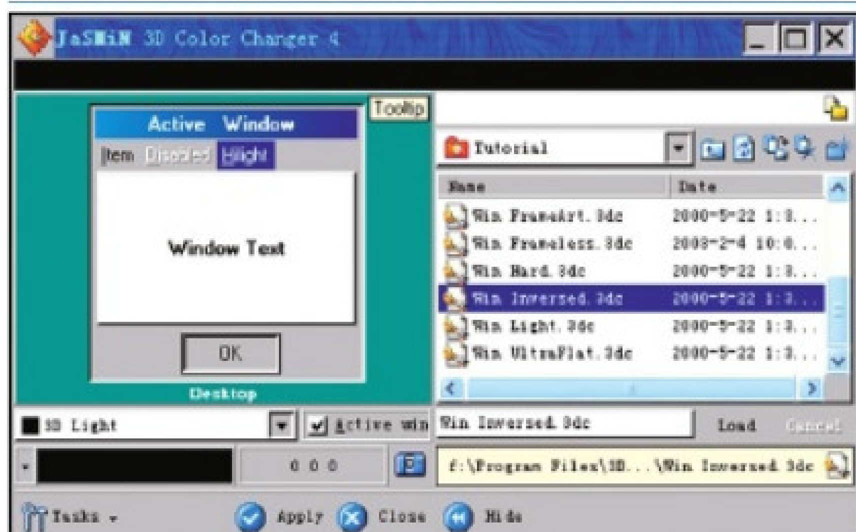
PDF-XChange Viewer V2.039

□大小：4.11MB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft082005
□下载：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=35910



一款非常不错的PDF阅读及处理软件。同类软件中，相比兼容性最好的官方软件Adobe Reader，它的速度非常快、体积轻盈；相比于另一款速度很快、也很轻巧的Foxit Reader，它的功能更多。这款软件支持多标签页浏览、有类似IE7的缩略图索引视图、具备强大的图像导出功能、可进行批量搜索与多条件高级搜索，不过，最大的特色是它的标注功能。你可用它为PDF文件添加文件及图案注释，图案注释包括箭头、线段、多边形、戳记（类似盖章效果）等，应有尽有——当然，这一切都可保存到文件中。如果经常阅读和处理PDF文件，它确实是一个好选择。

3D Color Changer 4.00

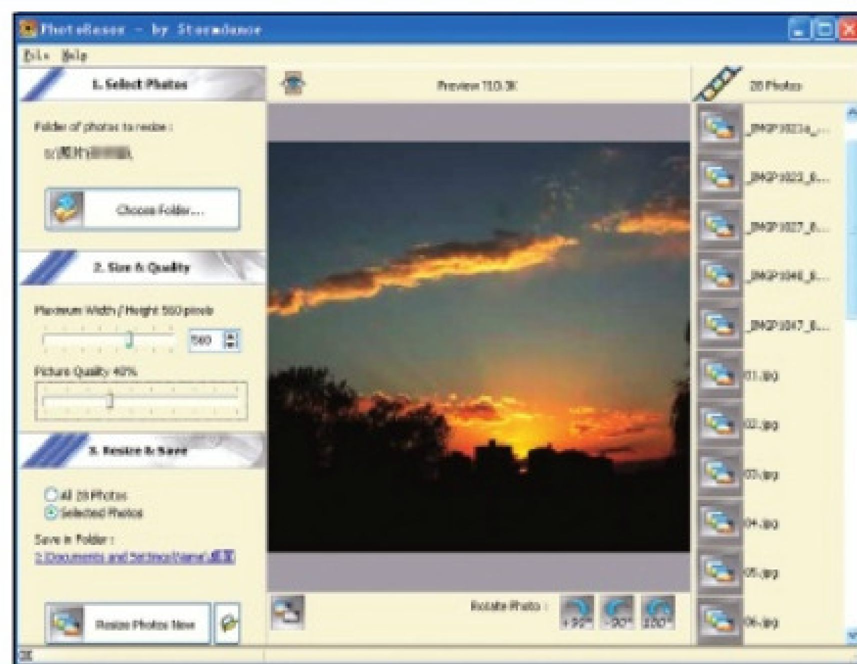


□大小：598kB □授权：共享 □语言：英文 □快车代码：popsoft082006
□下载：http://nj.onlinedown.net/soft/259.htm

一款自Win9X/2000时代就受到欢迎的软件，然而现在在WinXP下仍可有用武之地。这款软件可帮助你修改Windows系统的主题配色。相比于系统自带的“显示”属性（“外观”选项页→“高级外观”），这款软件一来可调整的项目更细致，二来它还带有一些自定义好的主题文件（3DC格式）。注意软件界面设计较奇特，右侧浏览器窗口主要是用来“装载（Load）”自定义主题的，而修改则全部在左侧窗口完成。最后软件虽授权为共享，但实质是一个捐赠性质的软件，无日期和功能限制。

PhotoRazor 2.5

□大小：927kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082007
□下载：http://nj.onlinedown.net/soft/71871.htm



一款用于缩小图片尺寸的软件。如果你问有那么多图像处理软件，为何还要用它，答案在于它方便的预览和批量处理功能。使用时首先用左上角的“Choose Folder”按钮打开图片文件夹，之后你可选择对其中的所有图片或是选定（可多选）的图片进行处理。在“Size & Quality”部分，你可定义目标尺寸及质量，设定后的效果可实时在中间的窗格预览，并且还会给出当前图片缩小后的文件大小，如此你便可精确控制缩小后的质量，而不用来回实验再确定。

FirmTools Duplicate Photo Finder 1.0

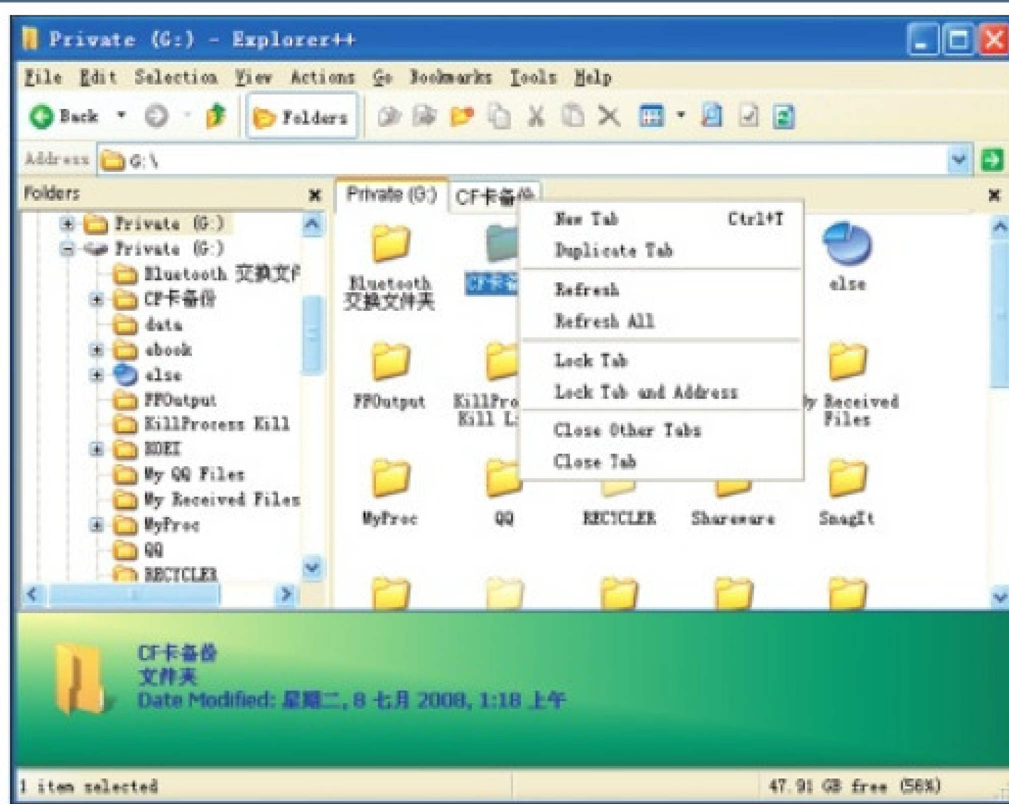


□大小：1.71MB □授权：共享 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft082008 □下载：http://nj.onlinedown.net/soft/58904.htm

很好用的重复图片文件查找工具。长时间使用电脑的朋友，多多少少会在硬盘上留下一些重复的图片，而使用这款软件则可很方便的将它们查找出来，帮助你轻松删除重复图片，节省硬盘空间。这款软件的算法很高效，短时间内就可完成大面积的对比搜索，并且给出最后的相似度结果列表。找到重复图片后直接就可将其删除、复制或移动。注意软件会将两张相似的图片自行定义为“原始的”和“重复的”，而处理均是针对“重复的”图片，如果要处理“原始的”，请在列表项上右击并选择“交换原始的和重复的”再进行处理。

Explorer++ Alpha 2

□大小：231kB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft082009
□下载：http://www.skycn.com/soft/47902.html



一款可替代资源管理器的工具。与同类第三方资源管理器软件相比，它在浏览方面的功能异常简单，只是比系统自带的多了一个“多标签”功能。但也正因为此，软件体积小（单个绿色文件）、启动速度非常快，同时也足够兼容，不会让你用起来不顺手。不过，软件还是提供了一些有用的小功能，例如分割/拼合文件、用通配符（Wildcard）选择文件、选择同类型文件、将当前目录下的所有文件夹/文件名保存为纯文本文件、解析快捷方式（Resolve link，跳转到快捷方式所指的目标）等。

安全进阶——魔法盾EQSecure

□版本：4.0增强版 □大小：3.35MB □授权：免费软件
□作者：EQSecure □平台：Win2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.eqsecure.com
□下载注册：http://download.pchome.net/34417.html
□快车代码：popsoft082011

说明：一款国产的HIPS类安全软件。所谓HIPS，就是Host Intrusion Prevent System（主机入侵防御系统）的简称，它通过对程序运行中调用的危险动作进行拦截，之后由用户或预设规则进行确认。不过，HIPS的问题在于其频繁的确认窗口，因此，笔者发现自EQSecure升级到本版后，默认的规则已经全部变为放行，彻底将限行权利交给用户。用户需自设HIPS规则（可用学习模式记录安全动作）或到官方论坛下载、导入合适的第三方规则。不过，在HIPS规则之外，软件将开发重点改到了“安全浏览器”和“文件/文件夹隐藏”两个方面。其中，前者类似于当前流行的“沙盘”功能，可创建一个随意而为、不会改变真实系统的浏览器环境；后者功能如名所示，但必须在软件开启时才有效（软件关闭可设置密码保护）。值得一提的是“系统保护”模块中的“进程管理器”很有特色，系统服务进程（例如Svchost.exe）中隐藏开启了哪些服务一目了然。

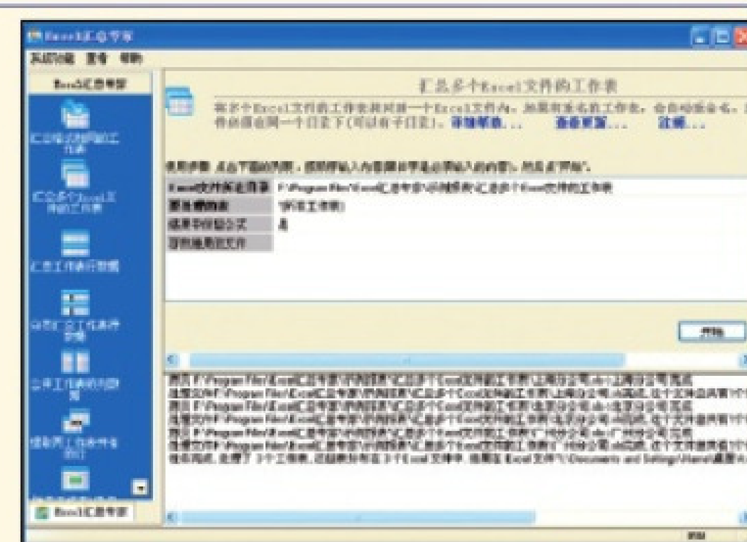

软件界面与传统杀毒类软件类似

点评：这款软件的功能较全面，高级用户可依靠其实现稳定的保护功能。但遗憾的是由于HIPS方法本身的缺陷（规则太松不安全，太紧又骚扰用户），最新版软件默认相当于关闭了该功能。同时，在将规则设定任务交给用户之后，软件并没有恰当的提示，这不能不说是一个设计上的缺陷。

表格助手——Excel汇总专家

□版本：无 □大小：2.47MB □授权：共享软件
□作者：明天工作室 □平台：WinNT/2000/XP/Vista
□注册费用：998元 □未注册限制：一次只可汇总3个Excel文件
□主页：http://tomorrowstudio.blog.163.com
□下载注册：http://www.sharebank.com.cn/soft/SoftView_20533.htm
□快车代码：popsoft082012

说明：一款用于汇总多个Excel文件中的工作表、行数据、列数据、共有行的办公软件。使用Excel的朋友都知道，要汇总多个文件中的数据，一般都是体力活：复制、粘贴；在碰上根据某行、某列关键字合并时（例如一个文件中放置学生的家庭信息，另一文件放置学生的成绩数据，要根据名字合并），就需更加耐心细致地处理。而这款软件可轻松解决该问题，只要将要合并的文件放置到同一文件夹，再选择合并类型并适当选择参数，烦琐的汇总工作就可一键完成。


界面虽朴素，但功能专一强大

点评：软件的功能不错，即使是未注册版“最多合并3个工作薄”的限制性功能，也能给许多人带来便利。不过就售价而言，确实有一点儿特别。显然软件将销售目标指向了主体为“公家”的办公单位。在当前国内的共享软件销售市场上，这样的设计是否合理，倒也是见仁见智。

输入通吃——搜狗五笔输入法

□版本：1.1 □大小：7.24MB □授权：免费软件
□作者：Sogou.com Inc. □平台：Win9X/NT/WinXP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://wubi.sogou.com
□下载注册：http://wubi.sogou.com □快车代码：popsoft082013

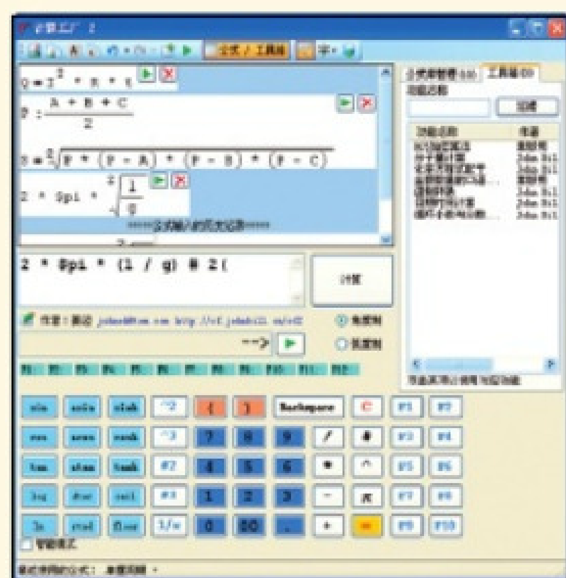
说明：搜狗的拼音输入法已经得到了许多用户的喜爱，不少用五笔的用户也往往会在机器上装一个五笔输入法——如果你正是这样使用，那么现在不妨来尝试这款“二合一”的新输入法。软件提供“纯五笔”“纯拼音”和“五笔拼音混输”3种模式，如果你并非五笔的严谨专家（有时还需要借拼音来救一下火），那么混输的模式是再合适不过了——除了智能识别之外（五笔仍为优先），软件还可在拼音输入时显示相应的五笔输入码，用来学习难输入字词也挺不错。软件的其他方面，如换肤、词库管理、词频调整、简繁体切换、网址快速输入等，都与其拼音输入法产品一致，因此也相对成熟。


设置界面中的“水立方”皮肤，你是否想拥有？

点评：由于其拼音输入法的成功经验在前，搜狗这款新产品的性能也没什么可点评的。如果你是五笔用户，不管是为了自己方便，还是为了同用一台机器的家人朋友方便，都不妨装上一款试试吧。

公式超市——计算工厂

□版本：2.2.1.1 □大小：147kB □授权：免费软件
□作者：姜边 □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://cf.johnbill.cn/cf2
□下载注册：http://cf.johnbill.cn/cf2 □快车代码：popsoft082014


支持非常复杂的公式，并可代入变量计算

说明：数理化课程相关人士的小帮手。软件主要支持公式计算，常见函数与表达式可直接输入求值，也可依据公式提示、输入相应变量后求值；同时，也可编辑自己的公式与表达式，并保存到本地公式库；还可定义“公式集”，集合内的公式可相互引用。公式库支持导入、导出，公式本身也可被保存为图片。此外，软件还提供了一个具备开发接口的“工具箱”，有能力的朋友未来都可在此开发自己的计算功能，目前其中放置了作者与其朋友的一些小作品。

点评：熟悉掌握软件功能后，你可进行非常复杂的运算。不过，对于个人依兴趣开发的免费类软件，总是有帮助说明缺乏的问题。本软件以计算为选材，因此该问题更加凸显。建议有兴趣使用的读者稍加研究一下其官方网站的“使用说明”以及示例公式库。



■晶合实验室 MP2008



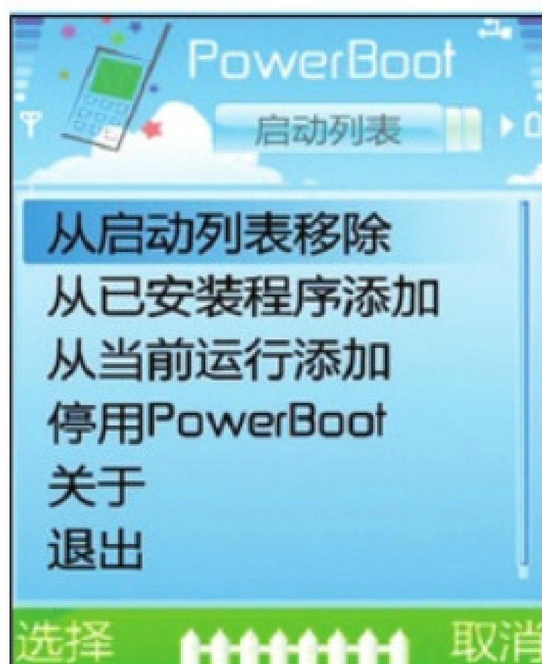
随着掌上设备的应用软件不断丰富，控制随系统启动软件的需求（针对那些没有设计自启动选项的软件、或者删除自启动项）开始出现。在PC的Windows系统上，想管理自启动软件的方法很多，相信大家已经熟悉。但掌上设备的情形如何呢？不同的操作系统会有不同答案，但无论如何，基本上都可用第三方软件来实现这一功能。本期我们就分不同系统介绍一下这类的软件。

■四川 黄路

PowerBoot

□平台：S60第3版 □版本：2.0 □大小：26kB
□下载：http://www.sisdown.com/Soft/san/system/200806/16163.html
□快车代码：popsoft082021

在S60第3版上使用该软件，一方面是增加方便性，另一方面对于部分需要签名验证才可随机启动的软件，你也可让它在PowerBoot中启动，以绕过签名检查。软件使用很简单，它维护了一个启动列表，只要将主程序地址加入或从此列表移除，就可完成管理任务。软件支持两种添加方式，分别为“已安装程序”及“当前运行”，后一种方法较简单，只要执行待添加程序，然后直接从运行列表中选择即可。需说明的是，添加到启动列表中的并非真正的“自启动”，而是由PowerBoot“间接启动”，因此可绕过系统的签名检查，但也要注意不要粗心大意将非安全类软件启动了。



主要特性： 可实现非签名类软件自启动，支持多种添加方式，方便用户使用。

MemMaid

□平台：PPC □版本：2.3 □大小：541kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/1033.htm □快车代码：popsoft082022

与PC上的Windows一样，PPC系统上的自启动问题也较复杂，具体来讲有3个自启动位置：启动程序、启动服务和今日插件。因此要解决该问题（主要是删除自启动），需软件考虑较周到。MemMaid并非这类的专用软件，它是一款全面的系统清理和优化软件，但在自启动管理方面也做得非常优秀。它可分别列出以上3个自启动位置下的程序，你只要将程序移出这些列表，就可禁止其自启动。而要添加到自启动项，也只要简单将其添加入“启动程序”即可。



主要特性： 界面设计清晰，用户体验很好。除管理自启动还有更多很好用的优化功能，可称得上PPC用户必备软件。

SymStart

□平台：S60第1、2版 □版本：1.5 □大小：131kB
□下载：http://soft.139shop.com/born/viewForBorn.aspx?nid=86007
□快车代码：popsoft082023

与前面的PowerBoot不同，这款软件适用于版本更低的S60系统。软件支持的自启动程序可放在手机内存或存储卡上，不仅可启动传统的.exe或.app应用程序，还可运行多媒体文件，如WAV、MP3、AVI等。自启动的项目，可自定义其预设运行时间或开机延时，如果有多个自启动项，还可排列它们的顺序。由于软件内建了文件浏览器，因此操作起来很方便，此外该浏览器还可查询系统盘（Z）的隐藏启动项。另外，当用户碰到开机出错提示时，也可通过此软件检查哪个自启动项目可疑。



主要特性： 不仅可自启动应用程序，还可开机启动多媒体文件；自带图形界面的文件浏览器。

CeleTask

□平台：SmartPhone □版本：2.2 □大小：32kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/1208.htm
□快车代码：popsoft082024

与上面提到的MemMaid一样，这款软件也并非专用的自启动设置工具，它是一款全面的SmartPhone系统任务管理的软件，添加自启动的功能位于其“工具”组件中。软件可为任意程序设置自启动，支持命令参数，同时还可为自启动程序创建快捷方式、以及设置用系统功能按键（如开始菜单按键）激活该程序。



主要特性： 可自定义启动参数及其他程序扩展，另外本身也是一个强大的任务管理工具，值得安装一个备用。

BootMan

□平台：Symbian UIQ 3.X □版本：1.00 □大小：102kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/1355.htm □快车代码：popsoft082025

UIQ系统上的一款启动设置程序，软件内置程序管理器，可快速定位机器上已安装的所有程序，并将它们设置为自启动。自启动列表没有数量限制，可任意添加。在自启动前，可测试执行待设定的程序——这一功能也可被用作快速启动某个程序。可设计程序在自启动后是否在前台运行。另外，除自启动外，软件还支持合盖运行模式（如限定某程序只在翻盖模式下运行）。注意UIQ也是Symbian系统，因此最新版系统也有“签名”的问题，本程序在最新版上需签名运行，要使用的朋友可自行于网上搜索解决方案。



主要特性： 无限自启动列表，快速定位已安装程序。

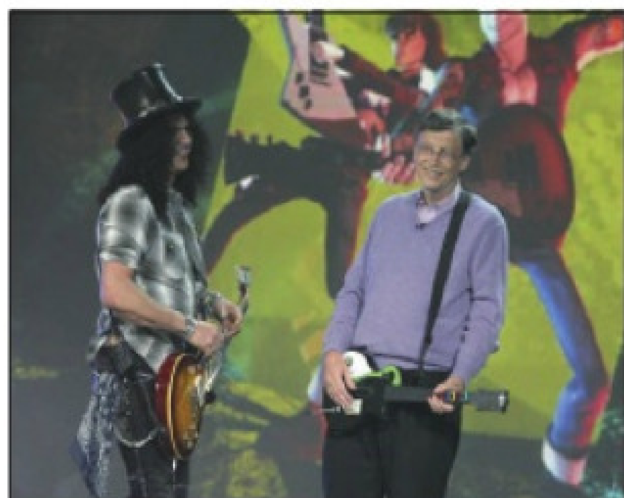


紧握手中的“大杀器”——流行游戏外设选购攻略

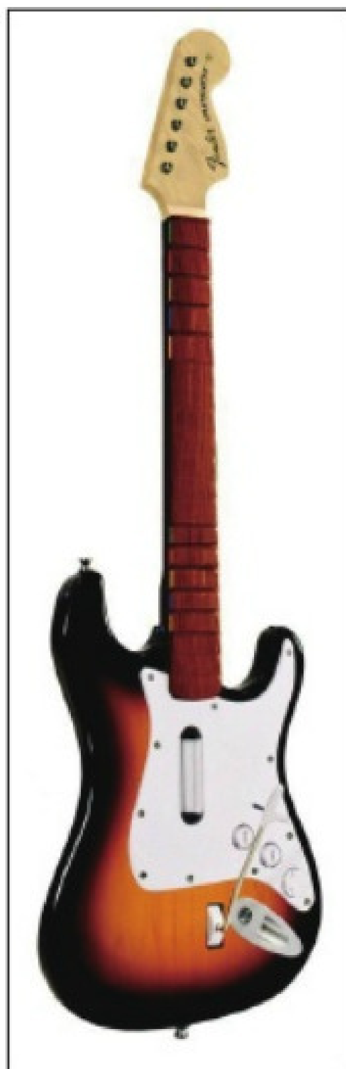
□北京 花痴庆次、墨汁做寿

音乐游戏硬件篇

如果问现在欧美游戏市场什么类型的游戏最火，那毫无疑问是音乐类游戏，或者准确一点说是摇滚音乐类游戏。《吉他英雄》（Guitar Hero）和《摇滚乐队》（Rock Band）这两个系列作为此类游戏代表，以逼真的乐器演奏模拟感受和收录无数殿堂级的摇滚经典乐曲为卖点，风靡整个欧美，甚至已经成为一种流行文化现象。在这里就不多介绍这两个系列创下的惊人销售数据，爱好摇滚音乐的玩家想必也对其有所了解。


枪花乐队Slash单挑比尔盖茨，胜负不言而喻


《吉他英雄3》是现在最火爆的音乐类游戏之一


原装吉他做工精美，但价格不菲

《吉他英雄》目前只有3代推出过PC版，不过很多国外玩家在PC上制作了前几代作品的歌曲补充包，可以免费下载。目前《吉他英雄》和《摇滚乐队》在国内造成的影响力远不及欧美，究其原因，一是因为国内年轻一代玩家对音乐的喜好更偏向于港台和韩国的流行音乐；二则是因为玩这两个系列游戏都需要使用专门的游戏硬件来配合，而这些硬件不仅价格昂贵，在国内还很难买到，这也造成有兴趣的玩家有心摇滚、无力入门的局面。其实，如果有心寻觅，《吉他英雄》和《摇滚乐队》的配件不仅可以在国内买到，还拥有从昂贵到便宜的多种选择方式。下面，我们就来介绍一下这些充满魅力的配套硬件。

PC版《吉他英雄3》的原装仿真吉他非常少见，即使是在欧美国家也很难买到。通常使用的解决方法有两种，第一种是Xbox360版《吉他英雄》的原装吉他，价格在600元左右，不过这种吉他通常是无线的，还需要去购买专门连接电脑的无线接收器，比较麻烦；第二种是购买国产组装的PS2接口吉他，虽说这种吉他是针对PS2游戏机版《吉他英雄》制造的，由于PS2手柄转接USB口的转接器有很多，价格也非常低廉，是目前较好的选择。


PS2吉他的问题是不能使用颤音摇杆，只能用其他键代替

使用PS2吉他有一个最大的遗憾，那就是目前其颤音摇杆功能无法被电脑所识别，只能将颤音功能设定在闲置的Select键上，这也让游戏的手感受到一定损失。令人意外的是，最近国内有一家叫音唯响的厂商开发了一款完全模仿《吉他英雄》的单机游戏《疯狂吉他》。这款游戏收录了一些中文歌曲，吉他演奏部分做得也还算像模像样（不过要与《吉他英雄》相比还是差距甚大）。音唯响同时还推出了《疯狂吉他》的对应仿真吉他，与游戏配套发售，价格在240元左右。这款吉他从外观来看十分漂亮，采用两段式的构造，由于直接采用USB口的连接方式，无需任何转接器就可以被电脑识别，最重要的是，它的所有功能都可以在PC版《吉他英雄3》中使用，包括颤音摇杆。这使得《疯狂吉他》的这把仿真吉他成为目前PC玩家玩《吉他英雄3》的最佳选择。



实惠的“山寨吉他”广受国内玩家欢迎



原装架子鼓

目前国内玩各种游戏主机的朋友也不在少数，这些朋友购买仿真乐器的渠道更多一些。PS2、PS3、Xbox 360、Wii上都能玩到《吉他英雄》和《摇滚乐队》系列，同时也都有原装和国产组装两种吉他可供选择，组装的通常价格要便宜400～500元左右。有些朋友可能会质疑“山寨吉他”的质量，不用太担心，像通威这样的厂商生产的仿真吉他其实主要是销往国外的，质量上相当可靠。

除了吉他之外，《摇滚乐队》游戏同时还支持架子鼓功能，这套架子鼓有4个鼓面和一个脚踏器，想要玩好很不简单。如果说仿真吉他只是让你体会到吉他演奏的逼真感觉，那《摇滚乐队》的架子鼓部分就几乎是在培养一个真正的鼓手。如果你能在Expert难度下将架子鼓玩得游刃有余，恭喜你，你已具备成为一名专业鼓手的基本素质了。

《摇滚乐队》的原装架子鼓价格昂贵，基本上是与吉他和麦克风配套发售的，如果在国内的游戏店预定，通常要花费近3000元人民币。不过最近有一些国内厂商也开始推出组装的《摇滚乐队》架子鼓，PEGA新推出的一款架子鼓支持Wii和PS3的《摇滚乐队》，通威和音唯响也有支持PS3和PS2版《摇滚乐队》的架子鼓面市。目前看来最具性价比的解决方法是采用PS2版的组装吉他及架子鼓，全套购买的价格在400元左右。如果你愿意再花几十元购买一支质量过得去的USB麦克风，就可以在家中组建一支乐队了！



通威出品的架子鼓



USB麦克风在游戏中的作用也很重要

什么是真正的大杀器？

《多情剑客无情剑》中阿飞手中两块软木夹着一根铁条也是天下无双的利剑，现在让我们来看看Netshow论坛limpknot网友DIY的这把吉他，键盘做琴身，皮尺做肩带，摆个姿势玩起来照样有范儿！真是令人目瞪口呆，这充分说明一个道理，只要心中有爱，就算一根稻草拿在手中，也照样是大杀器。





键盘自制吉他一样有范儿！

《吉他英雄3》已经成为今年WCG世界总决赛的正式比赛项目，这是老美的玩家上网投票后得到的结果。事实上《吉他英雄》这几年已经在海外的各种电竞赛事中冒头，从这一点可以清楚地认识到，老外对电子竞技的态度跟我们不大一样，他们更注重娱乐性和参与性。目前仿真吉他的价格太高，有充足的利润空间，诸多硬件厂商有没有考虑过以“为电子竞技选手推出专业设备”为名，生产一些价廉物美的吉他呢？

如果你拥有一套仿真吉他或者架子鼓，你就会认识到《吉他英雄》和《摇滚乐队》游戏是绝对的减肥利器！在站立状态下玩一两个小时的吉他，保准汗流浃背，而玩架子鼓除了出汗之外，还能锻炼一下手臂的肌肉。你看，休斯顿火箭队也将《摇滚乐队》作为训练手段的一种（图），不知道是不是火箭队的球员太沉迷于游戏，而导致他们总是过不了季后赛第一轮……



连休斯顿火箭队都沉迷了……

游戏手柄篇

如今在PC平台用手柄玩游戏早不是什么新鲜事了，不过对于有特殊要求的玩家来说，手柄这玩意儿可不是随便买一个就能拿来应付的。玩格斗游戏、玩实况足球、玩动作游戏，不同的手柄能体现出不同的妙处。

对于喜爱格斗游戏的玩家来说，首选应该是一个专业的街机摇杆，北通和通威这两家厂商都推出了一些价格不贵、手感也还不错的街机摇杆。北通的BTP-C332“银狐”是性价比较高的选择，价格在70元左右；而通威的“铁拳Ⅱ”格斗摇杆在手感的设计上最为贴近当年的街机，同时还支持PS2的游戏，价格在90元左右。不过，摇杆对空间有一定的要求，如果你的显示器前面没有足够的地方来摆放，而且你也比较希望能舒适地靠在椅子里玩游戏，一个好手柄还是十分必要的。



北通“银狐”能让你找回街机的感觉

对喜爱格斗游戏的玩家来说，世嘉的PC复刻SS版USB手柄无疑是难得一见的精品。SS是早已作古的世嘉土星游戏机（SEGA SATURN）的简称，这台机器当年给无数玩家留下美好的记忆，除去大量硬派的游戏作品外，SS的手柄也被公认为格斗游戏的最佳手柄，手感舒适、定位准确，在一些细腻的操作上，SS手柄能带给玩家与众不同的感受。前几年世嘉公司在PC平台上复刻了一批USB接口的SS手柄，忠实地还原了当年SS手柄的手感。这款手柄在日本的售价接近3000日元，但在国内一直难觅踪迹。令人意外的是，前些日子淘宝网上有卖家从特殊的渠道进到一批复刻SS版USB手柄的货，足有数千个之多，而售价仅29元一个。结果有一位有眼力和魄力的JS立刻将这批货全数吃进，放到自己的店里变成130元一个，下手晚没买到便宜货的玩家只好无奈兴叹。



复刻版USB接口SS手柄

其实老版的SS手柄也可以通过USB转接器连接到电脑上，但对应SS的手柄转接器十分罕见，如3in1转接器，可以将SS、PS2、DC的手柄转接到电脑上使用，实际上这款转接器比SS手柄还要难找。除了SS的手柄外，CAPCOM为纪念“街霸”诞生15周年推出过一套手柄，有隆、春丽、肯、豪鬼4个版本，除了格斗手感出色外，也很适合拿来收藏。CAPCOM的《街头霸王Ⅳ》PC版很快就正式推出了，有喜欢的玩家要赶紧去准备一个好的格斗手柄啊！

说起实况足球的对应手柄，无疑是PS2原装手柄最受玩家钟爱。此外，北通的球王手柄在造型上基本仿制PS2原装手柄，也得到了一些实况玩家的认可。不过在许多固执的实况玩家心中，玩实况足球的手柄十字键都应该是分离的，这其实就是在宣告非PS2原装手柄不用了。



PS2手柄

格斗街机和实况足球类游戏其实最重视的是手柄方向键的手感，而现在其他需要用到手柄的新时代动作游戏对十字键的依赖已经降到了最低程度。如果你对格斗和实况都不喜欢，那你应该考虑选择一款比摇杆灵敏，并拥有力反馈震动功能的手柄，这可供选择的品种就多了，罗技、华硕、创新等硬件厂商都有这样的手柄，其中老牌的罗技战斧是许多玩家的首选，如果能买到日本HORI生产的无线震动手柄也是个不错的选择。不过，鉴于从微软Xbox 360上移植过来的全平台游戏逐渐增多，玩家可以考虑选择仿Xbox 360手柄造型的PC手柄，因为在《真三国无双5》《鬼泣4》等游戏中，你都可以看到在手柄键位设置的界面里，提供的样板正是Xbox 360手柄。

赛车方向盘篇

目前PC平台的赛车游戏中，除去《极品飞车》系列外，缺乏真正有号召力的大作，写实风格的赛车游戏更是较少受到玩家关注。加上一款好的赛车游戏方向盘价格不菲，如果不是特别喜欢的玩家，都很难下定决心去购买。目前的方向盘品牌中，比较常见的是罗技和北通，一个定位于高端市场，一个定位于中低端市场。北通的BTP-3168“瞬风”方向盘是中低端市场上比较主流的一款PC方向盘，价格在200元左右，整体采用银色和黑色搭配，看上去时尚稳重。方向盘握持的感觉很舒适，双轴设计，一共有10个功能按键，前3后4共7个吸盘可以很好地固定在桌面上。这款方向盘支持震动等功能，支持目前所有的PC赛车游戏。但遗憾的是，“瞬风”只支持180度的方向盘旋转范围，在当前看来有些遗憾。

罗技的MOMO力反馈天驹是PC玩家很喜爱的一款方向盘，售价700元以内。该方向盘由著名赛车配件生产商MOMO设计，其具有6个可编程控制键，手工缝制的真皮包覆方向盘及铝合金面板带来极其逼真的手感。这款方向盘支持270度自由旋转，基本可以应付玩家的需求，在力反馈的表现上也相当出色，如果你在玩《极品飞车》时频频撞墙，就可以充分感



北通“瞬风”是一款不错的方向盘



罗技MOMO方向盘是每个赛车玩家的终极目标

受到它的力反馈震动带来的美妙感觉。罗技同时还有几款更高端的方向盘，同时支持PC平台赛车游戏和PS2游戏机上“GT赛车”的超级力反馈天驹GT系列售价在1200元以上，支持900度的方向盘旋转，各方面表现都很出色，堪称方向盘中的顶级武器。

五花八门的Wii周边

说到游戏周边硬件，恐怕很少有能与Wii相媲美的了。“双截棍”手柄和“Wii Fit”早已风靡全球，Wii通过对周边硬件的巧妙构思和开发，创造出许多新鲜有趣的玩法，就连许多原本不玩游戏的大妈也被Wii的魅力所吸引。各周边厂商也不会闲着，生产了大量对应Wii的周边产品，如果你是一个追求潮流的人，那么Wii和它的周边硬件家族是你的最佳选择对象。下面，就让我们来介绍一些有趣的Wii周边设施。

1.《家庭训练机》毯子同捆版



《Wii的家庭训练机》是NAMCO开发的一款游戏，这个同捆毯价格低廉，折合人民币50元左右，看起来像是跳舞毯？其实这款游戏包含了很多的小游戏，配合同捆毯来玩可以训练反射神经和平衡感。

2.Wii Fit瑜伽板专用瑜伽垫



这款是配合Wii Fit瑜伽板发售的瑜伽垫，真是很细心的设计，有了这样的东西，恐怕很多女玩家都会乐于买一个Wii Fit在电视机前做瑜伽了。

3.Wii主机手柄专用光枪模型



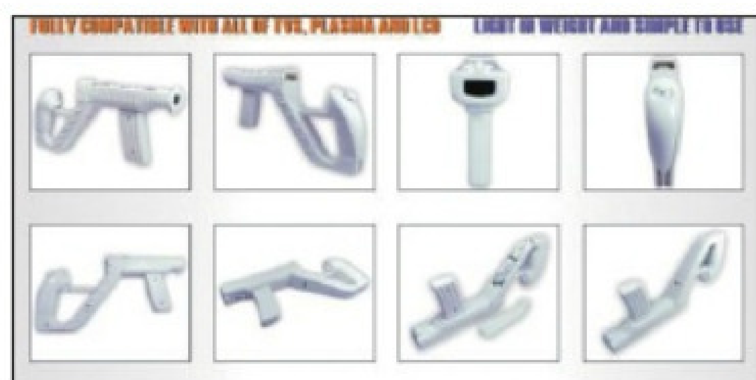
有多款光枪模型，在《细胞分裂——双重间谍》《狩猎》等射击游戏中都可以用得到。

4.《Wii Sport5》专用拳击手套



配合《Wii Sport5》中拳击小游戏发售的拳击手套，手感似乎相当不错。

5.Wii《生化危机》Zapper光枪



配合Wii版《生化危机4》和《生化危机——安布雷拉历代记》发售的Zapper光枪，拿着这样的光枪玩《生化危机4》，肯定代入感十足。

6.Wii光剑



看起来很有趣的光剑，在一些格斗游戏和RPG游戏中使用是什么感受呢？

指掌间的梦想天地——游戏键鼠





幻想，在如今时代已经不仅仅存在于人们的脑中，而且展现在各种现代媒体，例如电影、电视，特别是电脑和电子游戏机上，当然笔者指的后者主要就是游戏了，而在本刊上，PC游戏就更是我们最重要的研究对象。

当玩家们坐在爱机前，无论是飞翔在天空，还是驰骋在大地上，又或者率千军万马东挡西杀，抑或以身犯险，潜行在黑暗中，通过优秀的电脑软硬件，我们的白日梦都可以直接控制在自己的手下。但会不会有时候感觉我们不能牢牢地、舒适地、切实地掌握他们呢？对资深游戏玩家来说，重要性甚至远超机箱内配件的各种游戏操控设备，就是让我们更好地掌握梦想的工具。

由于软件设计的巨大差异，电脑玩家和游戏机玩家不同，键盘鼠标就是最重要的游戏操控设备，几乎完全可以包打所有游戏。虽然也有更适合手柄、摇杆、方向盘等玩的游戏，但却是少数派。

鼠标

无论是不是游戏玩家，现在的PC用户手里都会抓着一只Mouse（吓到MM了没？）。它虽然同样归于鼠类，但却是除了米老鼠外，唯一受到大家特别是MM们喜爱的一群老鼠了。

当然，经过了数十年的发展，鼠标的内外都发生了非常显著的变化，很多鼠标都已经舍弃了老鼠似的扁圆外形和长长尾巴，但不变的是它代表的指针，仍然像个机敏又灵活的老鼠一样跳跃在屏幕上。

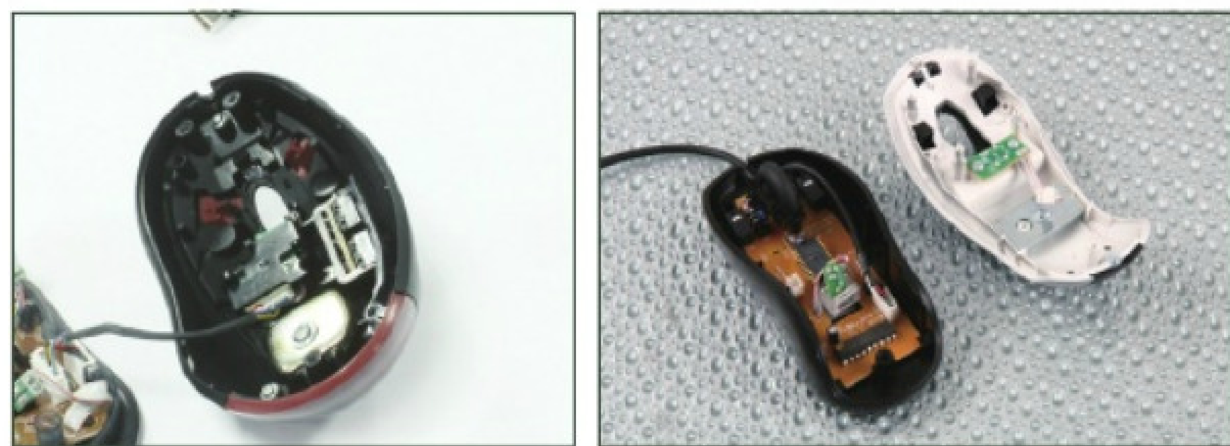
对于游戏玩家来说，鼠标的要求当然要更高一些，它要能够更稳定舒适地倚靠在玩家掌心中，而在移动中又要准确快速平滑，因此一些鼠标会特意为玩家应用而设计，在材质、造型、内部性能等方面都要更出色一些。而宣称为游戏设计，或者为玩家所称道的鼠标型号有什么特点，又有什么不同呢？

目前市场中比较受到玩家关注的游戏鼠标品牌主要是罗技、微软和曾经高不可攀，但目前已走上很多人桌面的Razre。


超可爱鼠标

罗技G9

如果把鼠标的手感比作车感，罗技比较像是欧美系轿车，外形稳重、手感厚重、移动平滑但不油滑，感觉所有动作都非常真实而且回馈感十足。甚至一些小巧的型号，为了保证手感和稳定性也要安装加重块。


罗技MX510和LX3的顶盖上都固定着金属块

作为罗技目前游戏鼠标的旗舰产品之一，罗技G9继承了多款前作的精华，另外也进行了非常重大的设计革新，最明显的就是其形状更加不规则，方与圆、直线和弧线的结合，传统按键滚轮与特殊按键、位置的结合，都让这款产品显得特立独行。需要注意的是，也许是一种时代带来的审美或技术潮流限制，我们发现这款鼠标最大的对手，微软SideWinder战镭鲨的造型趋势与其颇有异曲同工之处。





罗技G9集中采用大量新的设计理念，例如偏向右侧的滚轮、高低不同的左右按键、手指下的速度调节按键和指示灯。对于罗技鼠标的忠实用户来说适应也需要一定的时间，加上目前价位偏高，因此笔者并不推荐普通玩家购买。


G9的设计相当怪异

微软SideWinder战镭鲨



微软鼠标的轻灵非常像轻便的日系轿车，而且其设计理念也和日系车一样非常人性化，例如几乎所有产品都比较对称，适合左手用户使用——当然右手用户更没问题，这和罗技高端产品明显的右手型设计差异明显。

同样是目前微软游戏鼠标的旗舰级产品，战雷鲨在集成各种新技术新概念的同时，尽管外形有很大变化，但却至少保持了外形的左右基本对称。另外作为微软一款变化相当大的鼠标型号，它也借鉴了一些对手的经验，例如配重模块、状态显示等。

笔者认为从使用上看，这款产品的一些设计尽管也和以前产品有区别，但却更加易用，例如上下排列的侧面键比前后排列更易于使用。需要注意的是，笔者在试用时发现，即使增加了配重块，这款鼠标的移动仍较为轻巧。

Razer Copperhead铜斑蛇



Razer品牌一向以受职业玩家喜爱而著称，不过也是比较“顽固”的品牌，例如它的基本外形永远是非常扁平的，左右按键大得几乎夸张，还有从光学引擎时代就落伍的定位引擎。它的定位、外形以及操纵的手感，都非常像是公路上最吸引眼球的——跑车。当然跑车虽酷，也不是人人都能消受的，笔者第一次用Razer鼠标时就实在难以适应，似乎巴掌直接按在鼠标垫上似的，和某名人评论跑车相当神似：“好像拉开门一屁股就坐地上了”。

当然也和现在的跑车一样，目前Razer已经推出一些相对便宜、面向一般游戏玩家的型号，例如下面介绍的Razer Copperhead铜斑蛇和更便宜的型号。

作为面对高端玩家的型号，铜斑蛇也采用了时下流行的激光引擎，总算是赶上了潮流，虽然从指标看，它的激光引

擎还是比微软罗技的要差一些，不过实际使用反应却并不会出现明显的差异。

其实仅以装饰性而言，理应更“专业”的Razer铜斑蛇反而更漂亮些，而不像前面两款产品一样更多的显示出实用主义和比较硬梆梆的科技感。它共有红、蓝、绿三色，带有呼吸式闪耀尾灯，鼠标背部的Logo和四周防滑条都可以透光，极具美感。

这款鼠标不仅可以通过底部Profile调节分辨率即指针速度，而且还可以通过内置闪存存储多种配置，玩家携带自己的鼠标到任何地方，都可直接调节到最习惯的鼠标配置，适合竞技类玩家选用。



双飞燕X7“霹雳斧”

双飞燕的X7系列是其向传统游戏鼠标品牌挑战的型号，其最新的X7“霹雳斧”借鉴了多款游戏鼠标的经验，并且自成一格。它采用激光引擎，支持配重块、分辨率调节，内置记忆缓存存储玩家配置，很明显它就像是综合了微软、罗技和Razer鼠标的综合体。

需要注意的是，随着无线技术的发展，罗技和微软的下一代游戏鼠标很可能会转向无线技术，这点在目前已经有所表现。不过因为无线产品连接比较复杂，传输速度和响应时间、抗干扰能力仍不理想，笔者不建议用户选购。

键盘

也许大家认为游戏键盘和普通键盘之间的区别远比两种鼠标小得多，对游戏的操作感影响也要小得多，这当然是非常错误的。不仅是职业玩家大量采用各种快捷键，而且在FPS、RPG等游戏中，鼠标更多地作为我们的眼，但键盘却要作为我们的腿、口、手等执行更多的操作。

我们常见的所谓游戏键盘，就是把几个游戏中常用按键染成了特别的颜色而已，其实它们和真正的游戏键盘差距相当大，想要配置一款真正的游戏键盘的玩家，不妨参考一下笔者下面的介绍。

三星 SEM-DT35

这是一款本不是游戏键盘的游戏键盘，它的名声来自电子竞技大赛上韩国魔兽选手的一致选择。今年进军中国市场之后，三星请来韩国著名职业电子竞技选手赵大喜（ID：Fov）代言，吸引了众多玩家的目光。



从外观上看，这款键盘造型非常普通，四四方方略有弧度，106按键设计。键盘做工感觉很不错，采用全工程塑料材质，但估计底部安装有钢板，份量不轻。键帽经过磨砂打磨，十分细腻，字符则采用激光铭刻。手感方面这款键盘还是相当优秀的，它采用了长键程设计，在敲击时几乎感觉不到晃动。舒服的手感、稳定的状态，让魔兽玩家可以在这款键盘上充分发挥。

什么样的键盘鼠标适合电子竞技类游戏?

俗话说：“工欲善其事，必先利其器。”作为一个竞技游戏发烧友来说，和自己最为亲密接触的伙伴当属键盘鼠标了。所以选择一款适合自己的装备，风风雨雨的征途中对自己的帮助是不言而喻的。首先要考虑的自然是鼠标键盘的外形了，这里需要明确的是，完全的人体工学产品其实不适合电子竞技，它们是针对办公的，强调使用的舒适性。

竞技类鼠标必须要考虑到其重量、大小、手感等因素是否和自己的手型协调。最好选择轻便、按键轻快而有弹性的产品，好的鼠标长时间使用不应带来疲劳感。例如国内人族天王SKY所采用的RAZER金环蛇鼠标，就比较适合亚洲人的手型，轻盈的重量即使长时间操作也不会带来更多的疲劳。

目前市场上大多数键盘都采用标准键位布局，但在回车/退格键大小等细节上有所区别，不同厂商的之间的设计精度也会有偏差，最好以自己测试准确为佳。因此在选购键盘时要仔细观察键盘分布排列，以及键位的距离是否正常。同时还要注意键盘的手感，过硬的键盘对电子竞技选手来说无疑是“慢性杀手”，应当挑选回弹力和按键行程适中的产品。

接下来鼠标键盘的性能当然是最需要仔细选购的地方了。光电鼠标现在有2个最主要的性能指标：一个是CPI，即鼠标移动每英寸的采样率。另外一个是DPI，即鼠标中的感光元件每秒钟对采样表面“拍照”的次数和DSP相应的每秒运算处理能力。简单来说CPI的大小决定鼠标的加速度性能，反应是否更流畅灵活，DPI的高低决定鼠标在高速移动中是否丢帧。一般来说400 CPI和5000 DPI的采样频率足以应对任何主流的竞技游戏。键盘和鼠标最好采用USB接口类型，因为PS2接口的鼠标和键盘会分享带宽，极端条件下可能会造成不利影响。



大部分选手都喜欢左右对称的鼠标

罗技 G15升级版 690

罗技的G15键盘是一款较早的游戏键盘型号，也是第一款在国内产生一定影响的“真正的”游戏键盘。目前它已经推出了升级版本，而且价格从惊人的1500元降至了目前的600多元（升级版）。



新版本G15（上）和旧版本的对比

从设计上看，G15升级版和老版本大致相同，不过减少两纵列12个游戏键，键盘的长度有所削减。而顶部显示屏也由翻盖式变成了固定式。

G15升级版在左侧有6个游戏键，M1~3按键可选择游戏键的模式，因此6个游戏键可扩展为18种应用。键盘顶部的LCD屏幕背光为橙色，使用键盘指示灯左侧的按键可以开启背光，并有两级亮度可以调节，它可显示时间、日期，还可显示CPU使用情况。

G15键盘升级版手感偏软，敲击很省力，声音很小，按键的回程迅速。减少了按键，尺寸变小，G15升级版的其他方面基本都延续老版本的设计，并没有作出太多的调整改变。而例如屏蔽Win键一类的功能，也是游戏键盘必备的功能。

Razer狼蛛键盘

Razer不仅为玩家提供鼠标，而且还有专业级的游戏键盘，它设计有多个专门的游戏键，可编程，功能全面丰富。

Razer狼蛛键盘表面经抛光工艺处理，纯黑且具有高光泽度，有镜面般的效果。键盘整体呈长方形，边框采用直边设计，棱角分明。键盘设计了10个游戏快捷键，使用键盘内附的拔键器可以轻松替换常规按键，从而使各个游戏功能键的作用很直观的表现在键面上。





狼蛛键盘的响应时间为1ms，可以10键同击不冲突，而且在驱动程序中可以自由定义每个键的功能，获得需要的键面布局，例如将“A”键定义为“Q”，将“M”定义为“N”。可以将多种布局储存在板载32k内存里，随时调用。Razer狼蛛键盘还特意为玩家设计了耳机和麦克接口，方便玩家在游戏中使用。

HP Entertainment Keyboard 199

这是一款相当有趣的无线键盘，注意是无线的哦。它同样提供了大量快捷键，主要是用于普通的办公和娱乐功能。这款产品却有着非常独特的用法，和一般的无线键盘不同，它的两侧加入了舒适的把手，更适合手持使用而非放在桌面上。



在两个把手的上端，键盘分别加入小摇杆和两个按键，可以模拟鼠标的移动与左右键。如果想在客厅的大电视上玩一会儿节奏并不快的电脑游戏，手持这款键盘玩家可以坐着、站着、趴着、躺着，甚至拿大顶（估计没人这么BT吧），绝对会让人感到相当过瘾又自在。



对于赛车、飞行、格斗爱好者来说，键鼠的控制能力比较有限，方向盘、摇杆和手柄才是它们最好的拍档。但目前由于游戏机机能的发展，越来越多的此类游戏倾向于采用游戏机平台，在电脑平台上逐渐成为非主流，因此我们这里就不进行介绍了。







虽然暑促已经结束，但市场趋势仍旧以降价为主，其中显卡和存储类产品的降价幅度最大，价格战一触即发。液晶面板价格的回落，使市场中出现了不少价格适中的大尺寸产品。

处理器

最近Intel与AMD的价格战愈演愈烈，在黑盒版5000+退市以后，AMD迅速推出了替代者黑盒版5400+，目前报价550元左右，针对主流市场羿龙三核8450目前报价仅在665元左右（盒装）。Intel方面酷睿2 E7200散/盒报价分别为740/820元左右，刚刚上市的45nm奔腾双核E5200目前报价为665元左右（盒装）。

硬盘

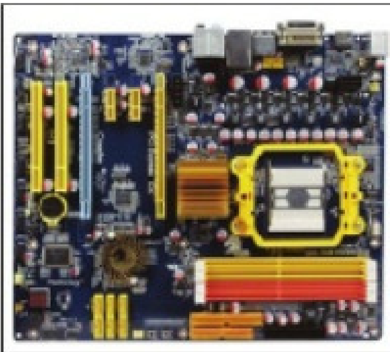
近期500、640GB以及1TB等大容量硬盘价格大幅下跌，希捷、西部数据及日立的500GB串口硬盘均已跌破500元，性价比不错，同时这三个品牌的1TB硬盘已降至1200元以内，其中日立1TB目前报价约1130元，距离1100元大关仅一步之遥。对于普通家庭用户来说，希捷酷鱼7200.10 320GB串口盒装硬盘只要399元，是追求性价比的好选择。

内存

目前主流的DDR2 800 1/2GB内存分别跌至115元和225元左右，如金士顿DDR2 800 1GB为120元，2GB为230元，价格非常有吸引力。而DDR2 667的价格即将触底，如Hynix颗粒散条DDR2 667 1GB只要95元。

主板

除AMD 790GX系列主板陆续上市外，最近其他主板新品较少，大部分品牌以降价为主。AMD 790GX代表了目前整合主板的最高性能，大多数产品在699元左右，如捷波悍马HA07等，值得入门级用户选择。近期Intel平台P43主板的价格已经跌至599元区间，取代原来的P35成为主流用户的首选。


捷波悍马HA07

显卡

价格跌入500元以内的AMD-ATI RADEON HD3850系列产品几乎横扫了中低端市场，甚至抢了不少GeForce 9600GT的风头。千元级价位最受关注的GeForec 9800GT仍旧维持在999元，令不少用户加价转投RADEON HD4850的怀抱。目前HD4850已有报价1200元左右的产品，给GeForec 9800GTX很大压力，新一显卡轮价格大战一触即发。


inno3d 9800GT

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）			
处理器	Intel	赛扬420散/赛扬双核E1200盒/奔腾双核E2140散/E5200盒/酷睿2 E6550散/E7200散/E8200盒/Q6600散	205/260/375/665/1020/720/1100/1160
	AMD	Athlon LE-1150盒/LE-1600盒/Athlon64 X2 3600+散/4000+散/4400+散/5400+黑盒/6400+盒/Phenom 8450盒/Phenom 9550盒	205/265/255/280/300/550/960/665/980
内存	Hynix颗粒散条	DDR2 667 512MB/1GB	60/95
	金士顿	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB	115/225/120/230
	宇瞻	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB	110/220/115/225
	威刚	万紫千红DDR2 667 1GB/2GB/红色威龙DDR2 800 1GB/2GB	110/220/155/290
硬盘	希捷	酷鱼7200.10 160GB散/250GB散/酷鱼7200.11 320GB 16MB盒/500GB散/640GB盒/1TB散	300/340/399/510/630/1170
	西部数据	1600JS/250GB YS/320GB YS/500GB YS/500GB GP/640GB KS/1TB GP	299/340/390/499/535/625/1190
	日立	160GB/250GB/320GB/500GB/1TB	265/295/350/480/1130
主板	华硕	P5K SE/P5K/M3A/M3A78-EMH HDMI/P5B SE/P5QL-E/P5Q	599/1055/599/499/495/988/1100
	微星	P35 Platinum/P43 Neo3/P35 Neo2-FR/P43 NEO-F/P45 NEO-F/G31M	1350/880/899/699/999/460
	技嘉	MA790GP-DS4H/EP43-DS3L/MA78GM-S2H/M52L-S3	1350/749/499/399
	富士康	A74MX-K/G31MV-K/G31MX-K SD/P43A/P45A/A7GM-S	399/299/399/830/999/599/
	七彩虹	C.G31T Ver2.2/C.P35 X3 Ver2.0/C.M780G Ver1.4/C.570 LT SLI/战旗C.P43 X5蓝牙版 Ver2.0	399/599/499/520/599
	影驰	AN68M2/NF520/IG31M2/AN61M	399/399/299/299
	昂达	P31A魔固版/魔剑P35/NF520TS/N68S/N68PV	499/599/499/399/499
	翔升	凌志G31V/P43T/风行N500/凌志N570LT-SLI/凌志R780G	299/498/399/499/399
	捷波	悍马HA07/PA78VM3-H/悍马HA05-GT/Odin PA78GT3-HG/悍马HA06	699/399/599/599/599
	映泰	TP45D2-A7/TA770 A2+/TF570 SLI A2+/P31-A7	798/599/599/498
	ECS精英	黑尊龙P45T-A（1.0）/P35T-A（V1.0）/MCP55M-A（V1.0）	600/560/470
显卡	蓝宝石	FireGL V8650/HD2600PRO海外版（256MB）/HD4870/HD4850 DDR3	2990/490/2390/1500
	七彩虹	iGAME9800GT-GD3冰封骑士5F 512MB R10/逸彩8600GT-GD3 UP烈焰战神 J10（256MB）	950/590
	影驰	9600GT刀锋版（512MB）/8600GT小魔灵（128MB）/GF9800GX2（1GB）/9600GT中将版	899/580/3999/799
	迪兰恒进	HD4850北极星/HD3650冰钻（256MB）/HD3850北极星（512MB）/HD3850（256MB）	1399/399/799/499
	Inno3D	9800GT游戏战甲（512MB）/9500GT游戏战斗/GTX260/GF9600GT游戏战甲（512MB）	999/499/1999/799
	华硕	EAH3650 HTDI（256MB）/EN7300TC512 TD（128MB）/EN8500GT SILENT HTD（512MB）	590/360/480
	XFX讯景	GF8800GS 384MB 192b（PV-T88S-FDD）/GF8400GS 256MB 64b（PV-T86S-WAG）/GeForce GTX260 896MB 448b（GX-260N-ADF）	799/295/2999
	UNIKA双敏	速配9500GT玩家版/无极9800GTX玩家黄金版（512MB）/无极HD4850玩家黄金版	489/1399/999

显示器

由于液晶面板降价，近期液晶显示器价格也开始下滑，已有部分19英寸宽屏跌入千元，甚至连20英寸宽屏的AOC 2016Sw也降到999元，值得入门级用户考虑。目前22、24英寸液晶显示器的价格也很不错，如22英寸的三星2243BW只要1700多元，24英寸的长城M247只要1999元，受到较多消费者的关注。


长城M247

笔记本电脑

近来以联想、三星、华硕等一线厂商为代表的迅驰2代平台产品都以较低的价格上市，例如13英寸的三星Q310-AS04报价为9500元左右，而联想IdeaPad Y430GP7350-P报价为7200元。ThinkPad全新的SL 400系列和T400系列已开始在市面上崭露头角，最便宜的SL400（27437DC）报出5290元的低价。由于IdeaPad S9和S10系列进入市场而变得异常火热，华硕易PC 900降到2800元，易PC 1000H也降价到了3699元。另外MID市场也开始异军突起，最先上市的是爱国者MID P8860售价为4900元，联想IdeaPad U8售价为4999元，相信今后还会有更多厂商参与进来。

手机

近期包括诺基亚N81、摩托罗拉E8、三星i458、索尼爱立信W908等主流产品都有超过200元的降幅。一些高端产品降幅更大，如刚刚上市的摩托罗拉A1600从3688元降到了3058元，降幅超过600元，A1800也从之前的4899元降到了现在的4358元。除了大范围的降价，各品牌新品也开始大量上市，包括诺基亚的7210C、6210S、7610S，摩托罗拉的ZN5、L800t以及三星的i788、D788、F488E等。


摩托罗拉A1600

数码相机

大部分品牌的秋季新品已陆续上市，其中索尼的T700和T77是关注度较高的产品。入门级数码单反相机的价格也越来越低，索尼α 200单头套机只要3180元，佳能EOS 450D也已跌破5000元大关，尼康D60则暂时徘徊在4000元价位。另外，富士的长焦相机全面降价，S8000已跌破2000元大关，而最新上市的S2000HD也只在2100元左右。

多媒体播放器

三星针对年轻时尚群体推出的YP-S2、YP-S3刚刚上市不久，IRIVER就推出了T7和U15，这些产品的定价都不太高，比较适合学生群体。三星E3、U3进入尾货销售阶段，2GB容量的价格分别为399和499元，性价比较好。苹果iPod系列产品开始出现平易近人的价格趋势，吸引了不少消费者。P

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
显示器	三星	T220/2232GW+/2443BW/2232MW/2243BW/943NW/T260/T240	2350/2360/2490/1840/1720/1299/3280/2890
	明基	E2200HDA/FP241VW/FP222W/V2400W/FP202W/G2400W/G2110W	1699/8100/1599/3499/1399/2499/1399
	LG	L1952TQ/W2052TQ/L1972H/W2241S/L226WU-WF/W2242T/52TQ-PF	1599/1780/1690/1690/2999/1700/1799
	飞利浦	190SW8/220XW8/190EW8/190CW8/200WS8	1299/2400/1300/1350/1999
	冠捷	2116S/416V/197V+/2016Sw/197P2/917Vw/2217Pwc/197S+/2016Sw	1270/2499/1600/999/1700/1200/1699/1590/999
	Acer	AL2216WBD/AL2416W/AL1916 Cb/X193 Wb/X173W/X173/AL1716Fb	1799/3300/1099/1290/1330/1320/1299
	优派	VA1912w DVI/VX2255wmh/VA1916w/VA2226w/VX2435wm/VA1721wmb/VA1926w	1270/2399/1230/1999/6500/950/1299
	长城	Z96/G196/G96/V247/M228/M247	999/1500/1600/2650/1590/1999
手机	诺基亚	N73IE/N95 8GB/N82（导航版）/N76/3110C/6500S/5700/7610S/6210S/7210c	2180/4985/3460/2388/845/2340/1968/1998/2950/1240
	摩托罗拉	A1200E/A810/A1600/A1800/E8/U9/V8/V8 2GB玫瑰金版/ZN5	1748/1468/3058/4358/2288/1868/2149/2565/2888
	三星	G818/G808E/i728/D888/U708E/i788/U308/D788	3988/2997/3799/3250/2158/3999/1458/2399
	索尼爱立信	W908C/W958C/P1c/C702C/T303C/W760/G502c/C902C	2458/1868/3398/2499/999/2658/1548/3698
	多普达	S1精英版/D600/C858/E806C/D805/P860/C750/P660/S600	2899/1990/2960/3680/3099/4998/2180/3190/3899
笔记本电脑	联想	Y430GP7350-P/Y510AT5750/F31（GT2390）/C466AT1400/ThinkPad R61i 7732BKC/X61（7675L12）/T61 76641TC/X300 6667HC1/SL400 27437HC	7200/6200/4999/3999/7400/9900/14000/6199
	惠普	V3911TU/dv2905/dv2906/dv3105/6520s（KS259PA）/6531s（FP632PA）/520（593）	5000/6100/7000/8900/4900/8100/4700
	Acer	TMAS5530G-701G25MI/AS4730ZG-321G16Cn 4315（1A1G12Mi）/4520G（7A1G16Mi）/AS5930G-864G32Mn	5900/5100/3690/4600/9200
	华硕	F8HA55Dc-SL/F8H81SN-SL/F80H545S-SL/Z99H525Sc-SL/F9G233E-SI/易PC 1000H	5900/7800/5900/4900/6000/3899
数码相机	索尼	α 200/α 350/W130/T300/W110/T2/H50	4350（双头套机）/5600（双头套机）/1450/1550/2450/1850/2680
	佳能	EOS 450D/EOS 40D/S5 IS/IXUS 860 IS/IXUS 960 IS/A650 IS/IXUS 80 IS	4990（套机）/6250（单机）/2600/2150/2450/2200/1600
	尼康	D80/D60/D40X/P5100/P80/S60/S560/S610	6400（套机）/4100（套机）/3700（套机）/2350/2780/2550/1800/2250
	松下	FZ18GK/FX100GK/LX2GK/TZ3GK/FX55GK/TZ15GK/FX520	2880/2100/2880/1980/1780/2680/2380
	富士	S9600/S8000fd/Z10fd/F50 fd/Z100fd/S8100/F100/Z200/S2000HD	2880/1950/850/1600/1480/2350/2150/1650/2100
	理光	R7/R8/GX100/GX200/GR DIGITAL II	1650/2150/2950/3540/3750
	奥林巴斯	E-510/E-410/SP-560/SP570/μ-1030/μ-1010/FE-320/FE-350	3900（套机）/3800（双头）/2650/3300/2350/1150/1560
	卡西欧	Z9/Z80/S10/S880/V7	980/1250/1950/1580/1250
多媒体播放器	苹果iPod	nano3 4GB/8GB/classic80GB/160GB/touch8GB/16GB/shuffle3 1GB	1200/1600/2000/2790/2390/3300/430
	IRIVER	Mplayer限量红/T60 1GB/2GB/4GB/T7 1GB/clix 2GB/4GB/E100 8GB	499/469/569/749/339/1350/1599/1180
	iAUDIO	I7 2GB/4GB/8GB/D2 2GB/4GB/8GB	999/1199/1449/1399/1549/1799
	三星	E3 2GB/U3 2GB/S2 1GB/S3 2GB/P2 2GB/4GB/8GB/T08 2GB	399/499/399/599/1199/1399/1888/699
	魅族	Music Card 1GB/2GB/4GB/8GB/Mini Player SL 2GB/4GB/8GB	350/399/550/799/499/599/799

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2008年9月23日。

应用心得

编者按： 本期汇总了几篇关于办公类软件（主要是Word，也包括WPS）的心得文章，主要是告诉大家，日常办公琐碎处，其实有很多非常有用的技巧心得，大家在电脑使用过程中要注意总结。

本期推荐文章

Word文档输入⑪

■山东 贾培武

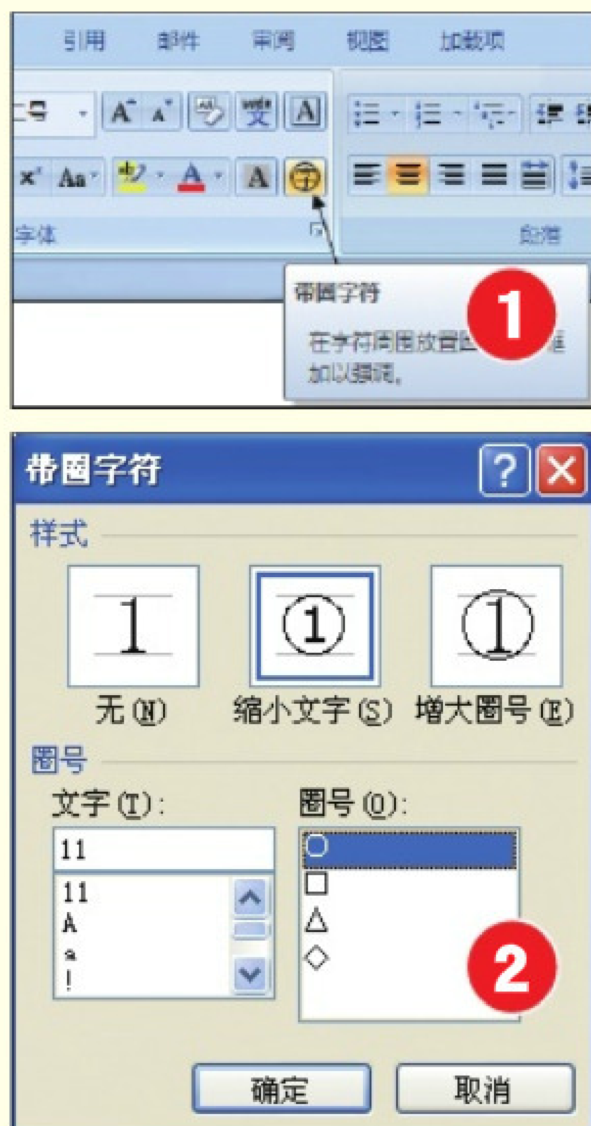
在你使用Word编辑文档时，有时可能需要输入如①、②、③之类的带圈的数字符号。但当要输入的带圈字符超过11时，Word的“插入”→“符号”就无能为力了。此时，下面提到的方法能够助你一臂之力。

一、输入“⑪”

Word提供的“带圈字符”可用来输入⑪，比如在Word 2007中输入⑪的过程如下：

1.单击“开始”选项卡，然后在“字体”组中，单击“带圈字符”（如图1）。

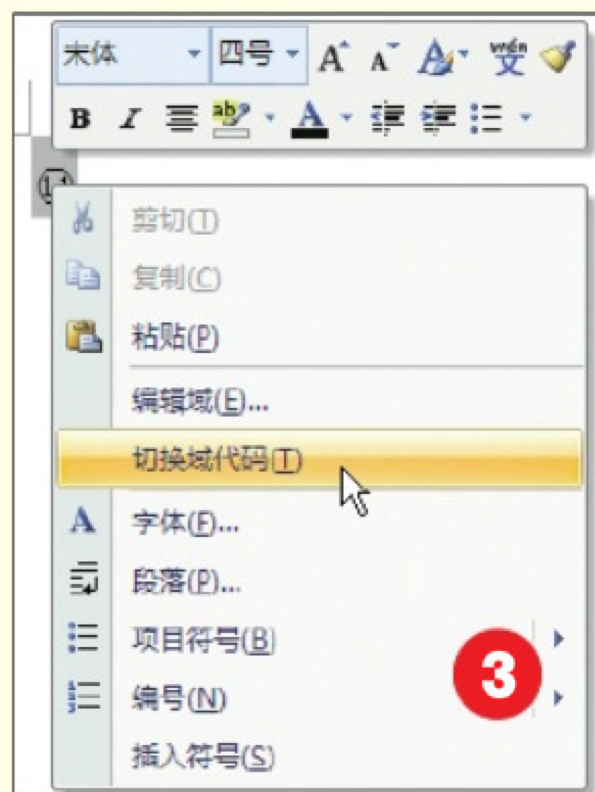
2.在“文字”框中输入“11”，在“圈号”下单击“○”（如图2），单击“确定”按钮。



怎么样，“⑪”出现在文档中的当前位置了吧！

二、修饰“⑪”

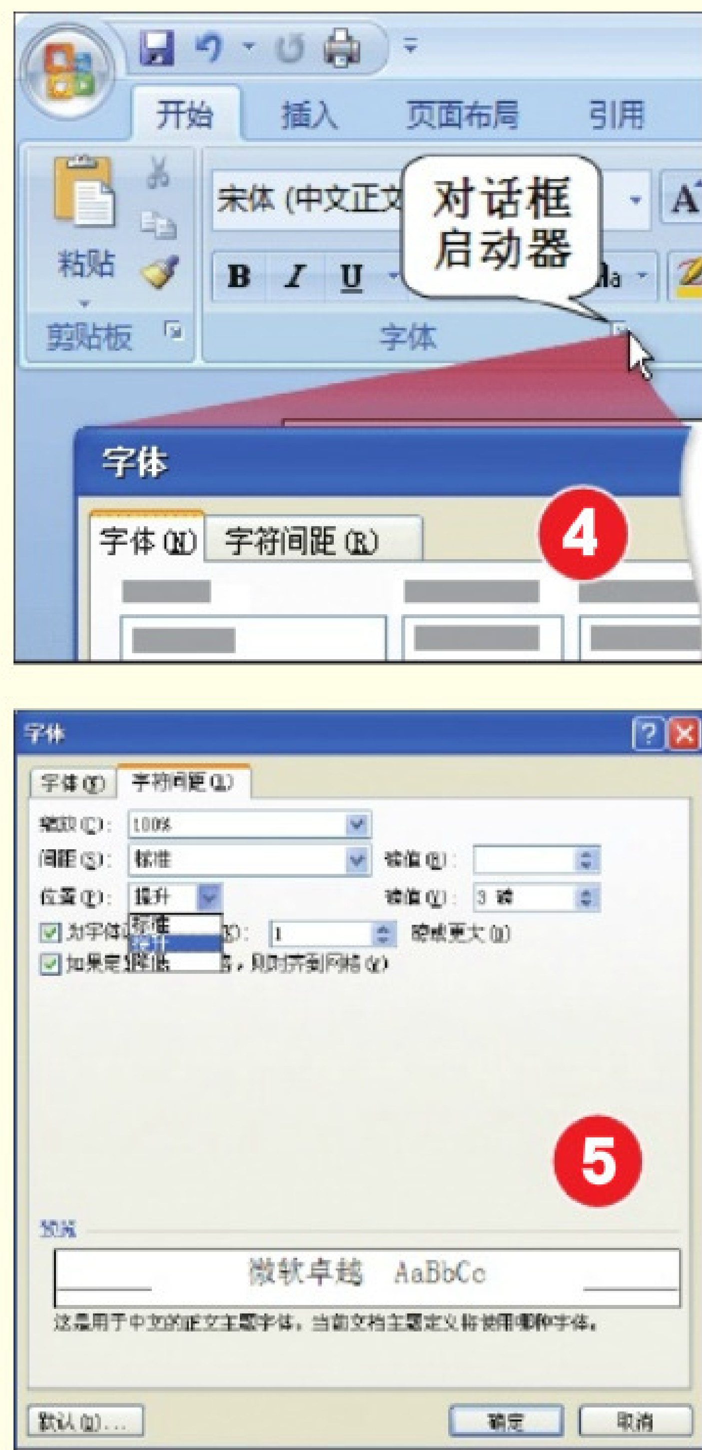
或许刚才输入到文档中的“⑪”显示效果不尽如人意，比如11没有正好在○的中央位置。或刚输入时“⑪”显示正常，但当重新设置了文档的字体字号后，11突出圈外了。以下我们就谈谈如何修饰“⑪”。



现在，右键单击文档中的“⑪”，再单击快捷菜单中的“切换域代码”（如图3），此时原来的“⑪”在屏幕上显示如下：

{ eq \o(\ac(○,11))

这其实是一个公式域即EQ域的域代码，其中：“\o”的作用是将每个后续元素（此处为“11”）置于前一个元素（此处为“○”）之上；“\ac”的作用是将各元素居中对齐。如果要控制该域结果的显示效果，只要在上面的域代码中选中“○”或“11”，然后改变其字体字号即可。而且如果“11”的位置在“⑪”中靠下，你还可将“11”向上提升到“○”的中间位置，具体操作如下：



1.选中域代码中的“11”。

2.切换到“开始”选项卡，单击“字体”组的对话框启动器（如图4）。

3.单击“字符间距”选项卡，在“位置”框中选择“提升”，然后将“磅值”框调整为合适的数值（如图5），单击“确定”按钮。

重新定义了“○”或“11”字体字号和字符的位置后，右键单击文档中的“⑪”，再单击快捷菜单中的“切换域代码”，将域代码更新为域结果即“⑪”即可。当然，对这个“⑪”的修饰过程可能要经过多次反复。不过，为了获得最佳效果，相信你会不厌其烦地进行调试的。

我的浏览，你不知道

■湖北 尹飞

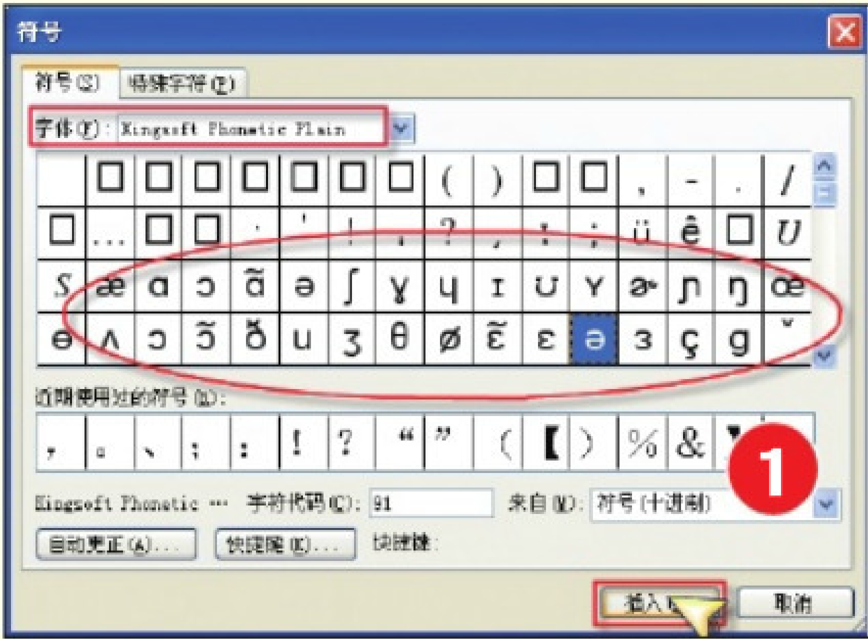
当我们在互联网的世界中遨游时，浏览器会在我们所不注意的地方悄悄记录下我们在网络中的脚步。记录中会有一些我们不愿意让其他人看到的东西，但历史记录在有些时候对于我们还是有很大用处的，真是让我们又爱又

恨。于是我们就使用各种工具来选择性地清理我们的上网痕迹，但操作很繁琐，而且一不小心还容易出错。如果我们使用的是谷歌浏览器（下载地址：http://www.google.com/chrome/thankyou.html?hl=zh_CN&brand=CHMG&utm_source=zh_CN-hpp&utm_medium=hpp&utm_campaign=zh_CN#），那么就可选择让浏览器记录不了我们浏览的部分网站记录。

我们只需要点击“控制当前页”菜单选择“新隐身窗口”或使用“Ctrl+Shift+N”快捷键（**如图1**），此时就会打开“隐身窗口”（**如图2**），隐身状态时所打开的网页不会记录在浏览器历史记录或搜索历史记录中，浏览时所产生的Cookie会在我们关闭隐身窗口时删除，但我们所下载的文件和新创建的书签不受影响，在隐身窗口关闭后仍将保存，在该模式下对谷歌浏览器书签和常规设置所做的更改都会保存下来，而且隐身窗口和正常窗口可同时使用，这样我们就可同时进行正常浏览和隐身访问。

但需要注意的是隐身状态并不影响其他人、服务器或软件的行为，为此谷歌特意提醒我们对以下行为保持警惕：收集或共享有关你信息的网站、跟踪你所访问网页的互联网服务提供商或雇主和跟踪你为获取免费笑脸图标所用按键的恶意软件，甚至还包括间谍的监视和站在你身后的人。P





两招解决音标输入

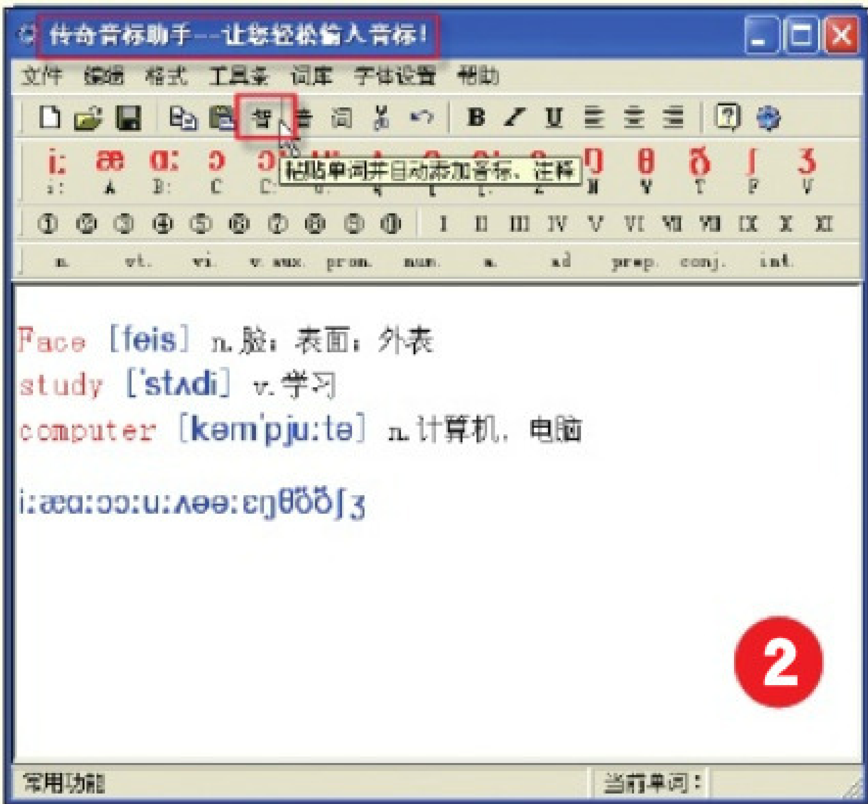
■山东 牟晓东

在平时使用Word等Office办公软件进行文字等处理工作的过程中，字母、数字和汉字均不成问题，但对于英文音标的输入就不是那么容易了。如果你是一位英语老师，这个问题更显得十分突出。如何解决呢？

方法一、借助金山词霸的字库

金山词霸中提供了一个大小为12kB的名为“ksphonet.ttf”的字库文件，使用它就可进行英语音标的输入、显示和输出。如果你安装了金山词霸，可将这个文件复制到Windows的字体目录中进行字体的安装（Windows 2000：C:\WINNT\Fonts，Windows XP：C:\WINDOWS\Fonts）。如果你没有安装金山词霸也不必担心，只需打开IE浏览器直接在百度中搜索“ksphonet.ttf”（不包括两侧引号）即可，会很方便地在网上找到这个字体文件，把它下载并存进Fonts目录中。

接着就可以在Word/Excel/PowerPoint中选择“插入”→“字符”菜单，在其中的“符号”选项卡的“字体”中选择“Kingsoft Phonetic Plain”（**如图1**），看，英语音标都在这呢！最后，选择需要的项目后点击下方的“插入”按钮即可。



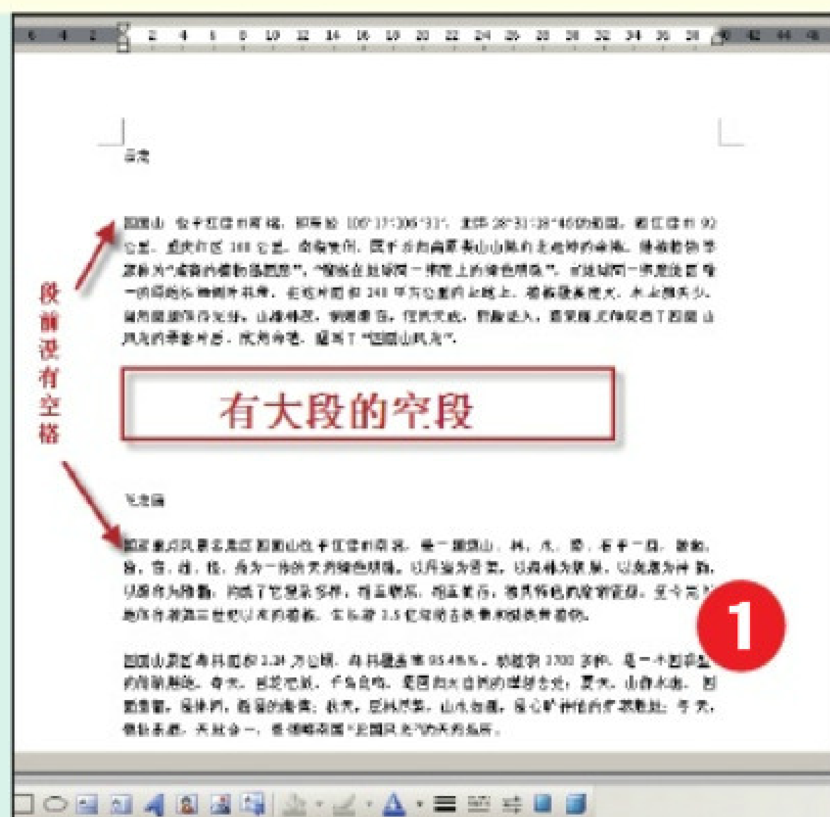
方法二、使用“传奇音标助手”

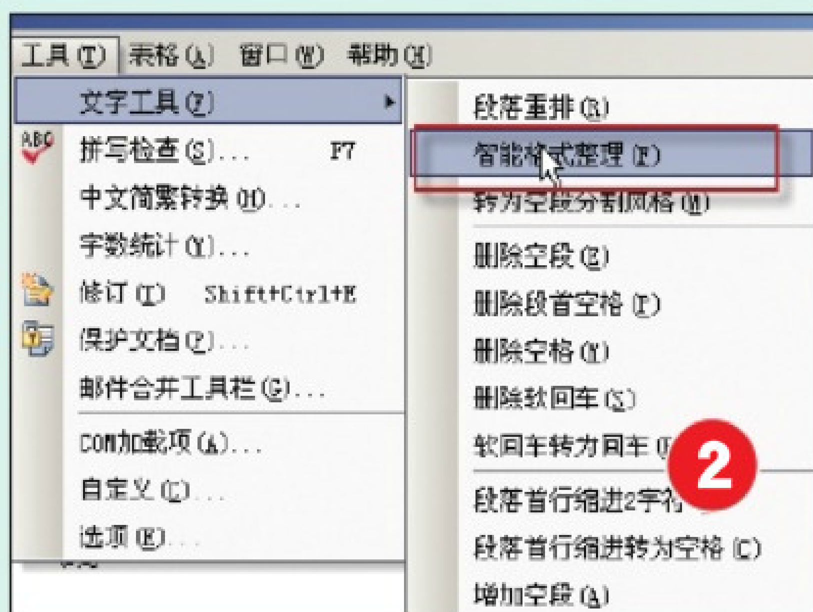
大家也可以到百度上搜一下“传奇音标助手”，或直接到http://www.xdowns.com/soft/23/76/2006/Soft_9704.html下载这个大小仅为1.52MB的小软件。它解决了英语音标的输入问题，通过复制功能（该软件不支持直接输入英文单词）将单词从Word中复制到其窗口中，然后点击主菜单中的“智”按钮（**如图2**），这样就能显示出该单词的音标、词性和词义。接着用户便可将这些音标复制并粘贴到Word中，对于经常处理单词的音标而言非常方便。

WPS 2007帮你快速整理混乱格式文本

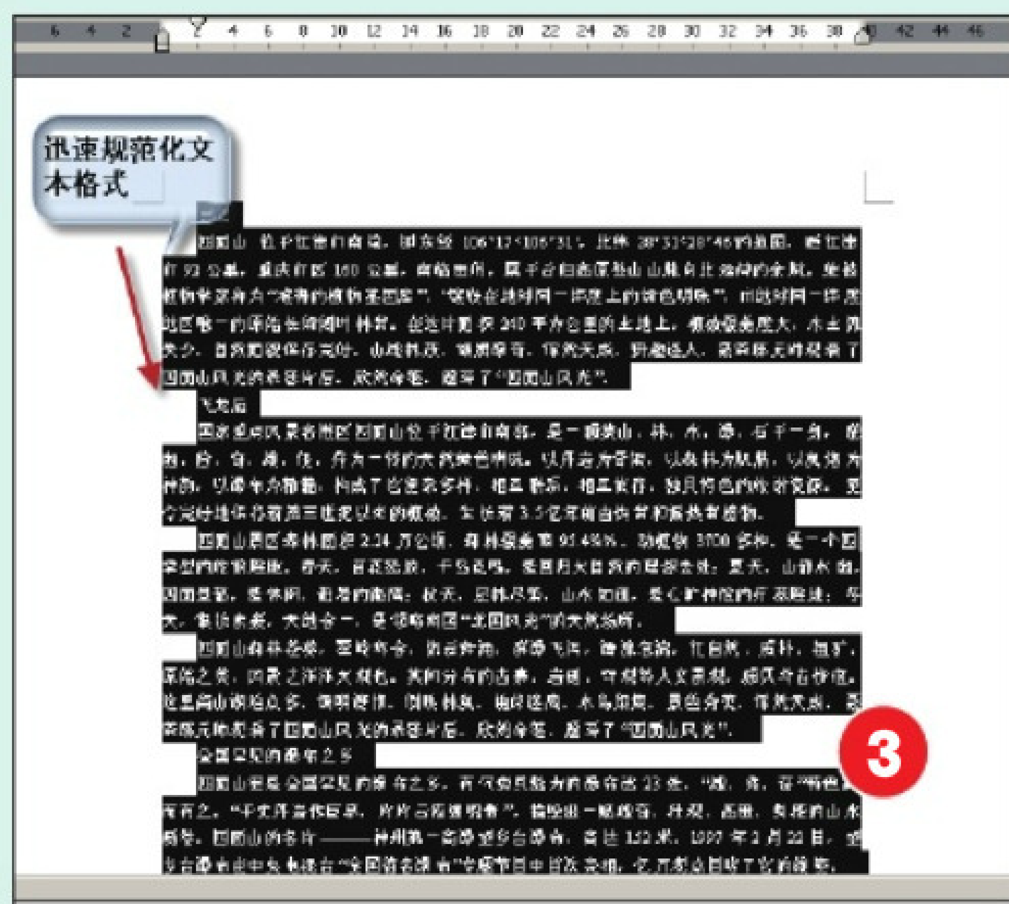
■重庆 陈佳

在网上下载网页文章复制到文档里时，常常会出现这样的情形——段与段之间空出好几段，或者每段文本前没有空格等，总之，是一个混乱的文本（**如下页图1**）。





WPS 2007里有一个非常好用的功能，你只需轻轻一点，立刻“拨乱反正”，执行“工具”→“文字工具”→“智能格式整理”命令（**如图2**），大段的空段立刻收拢，每段前立刻出现该有的空格，瞬间规范化（**如图3**）。



在“工具”→“文字工具”下的子菜单，汇集了诸多非常实用的功能，这大大填补其他办公软件里所没有的功能空白：“段落重排”“智能格式整理”“转为空段分割风格”“删除空格”“删除段首空格”“删除空格”“删除软回车”“段落首行缩进2字符”“段落首行缩进转为空格”“增加空格”。有了这些功能后，你会发现以前在其他办公软件里要费时费力调整半天的东西，在这里可以瞬间就搞定，我们可以到http://www.wps-office.com下载一个免费个人版，WPS office 2007的安装程序才23MB，却涵盖了Word文档、Excel电子表格、PPT幻灯片三大组件，而且文件格式与Microsoft office兼容，很容易上手。P

Word文档快速签名三法

■山东 贾培武

在使用Word每编辑完成一篇文档时，或许你都要在文档的末尾加上自己的个人资料信息，比如姓甚名谁、通讯地址、联系电话、电子信箱、身份证号码等。如果每次都要在Word文档中输入个人签名资料，那么你可以试试笔者所述以下三法（操作以Word 2003为例）。

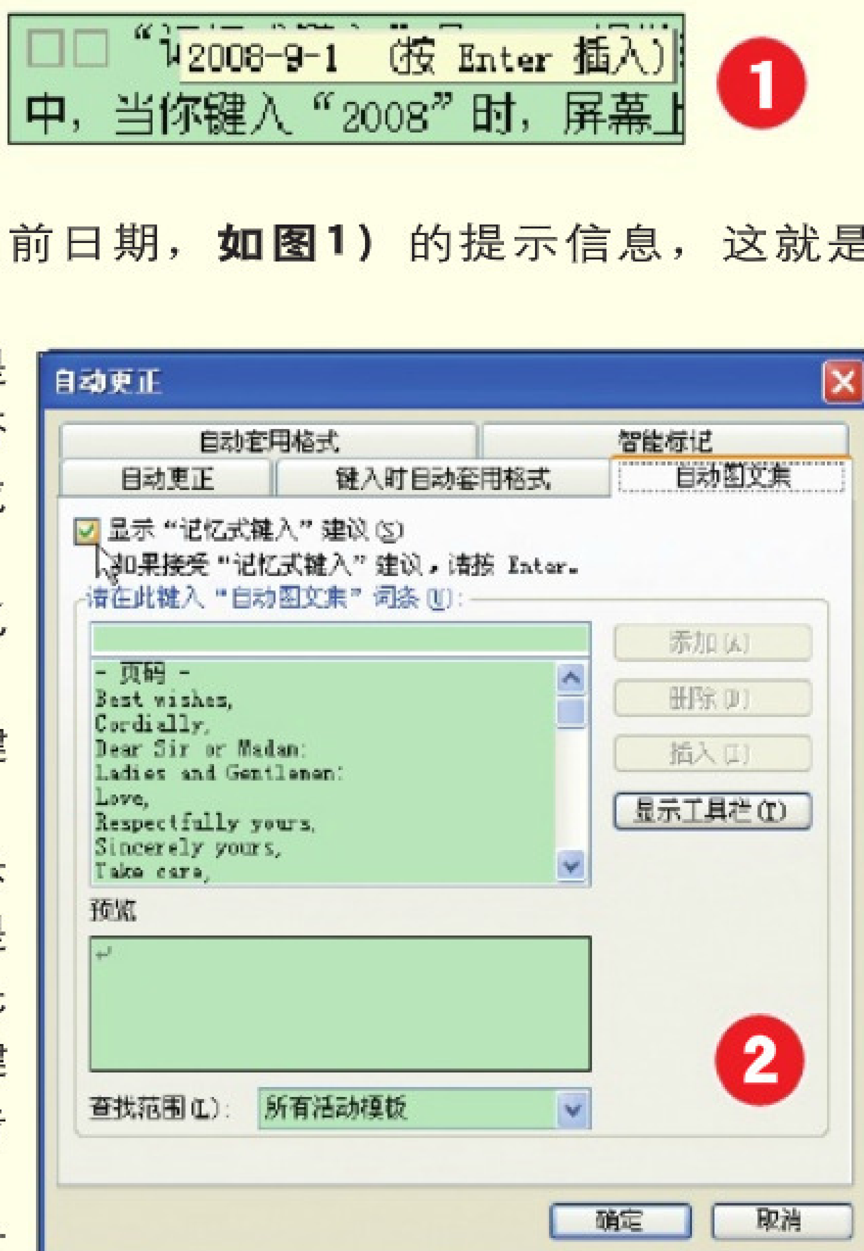
一、记忆式键入法

1.记忆式键入功能

“记忆式键入”是Word提供给用户输入常用词句的一种快捷方式，比如，在Word文档中，当你键入“2008”时，屏幕上会出现诸如“2008-9-1”（此为系统的当前日期，**如图1**）的提示信息，这就是“记忆式键入”功能。要接受提示请按F3键，否则请按Esc键或继续输入。

2.启用记忆式键入

如果在你键入“2008”时，屏幕上没有显示记忆式键入的提示信息，则请先启用“记忆式键入”功能：单击“插入”菜单，指向“自动图文集”，单击“自动图文集”，然后单击“自动图文集”选项卡，选中“显示‘记忆式键入’建议”复选框（**如图2**），单击“确定”按钮。



3.创建自动图文集

要使用记忆式键入法在Word文档中实现快速个人签名，请按下述步骤创建一个名为“签名”的“自动图文集”词条：

（1）在Word文档中输入你的个人签名资料，比如键入以下内容：

通讯地址：济南市××路×号 贾培武（2500××）

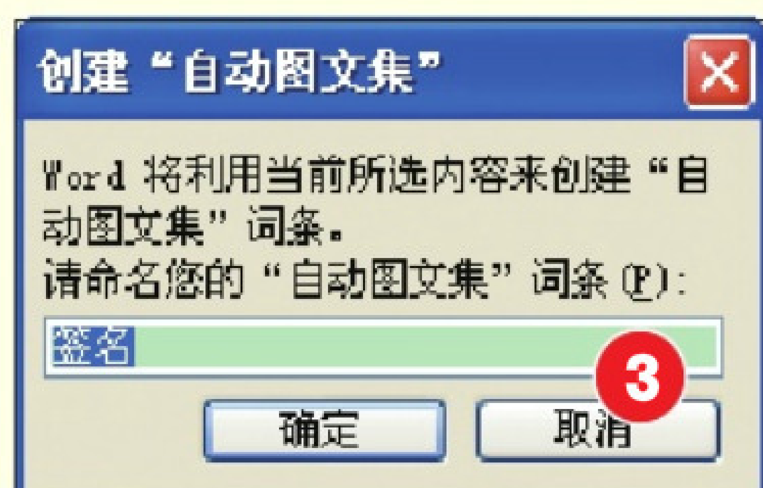
E-Mail：jia*******@126.com

电话：0531-********

QQ：**********

（2）选中如上的这段个人签名资料。

（3）单击“插入”菜单，指向“自动图文集”，单击“新建”，然后在“请命名您的‘自动图文集’词条”框中，为你的个人签名资料起一个你喜欢的名字，比如键入“签名”二字（**如图3**）。



（4）单击“确定”按钮。

之后，当在Word文档中键入“签名”二字时，屏幕上出现“签名（按Enter插入）”。此时，按下F3键，你的个人签名资料就跃然屏幕之上了。由于当前处于中文输入状态，所以如果是按Enter键接受记忆式键入，则需要按三次Enter键——第一次是关闭候选字窗口，第二次是关闭外码窗口，第三次才是插入记忆式键入建议的内容。另外，在你欲输入个人签名时，还有一个方法：单击“插入”菜单，指向“自动图文集”，单击“签名”。

二、自动更正法

1.“键入时自动替换”功能

出于提高用户编辑速度和正确性的需要，Word提供了“键入时自动替换”功能。它能将一些常用的符号以几个不常用键的组合代之，还能将那些容易拼写错的字词，在其拼写有误后自动替换为正确的字词。比如，当输入“(r)”时，Word将之自动替换为“®”；当输入“hte”时，将自动替换为“the”；当输入“草木葱笼”时，将自动替换为“草木葱茏”。

2.启用“键入时自动替换”

如果在你输入上述的文本后，Word没有对其进行自动更正，请先启用“键入时自动替换”功能：单击“工具”菜单，再单击“自动更正选项”，然后单击“自动更正”选项卡，并选中“键入时自动替换”复选框，单击“确定”按钮。

3.添加“键入时自动替换”

实际上，你可以把你的个人签名资料信息添加为“键入时自动替换”的词条，具体操作如下：

（1）在Word文档中输入并选中需要的个人签名资料。

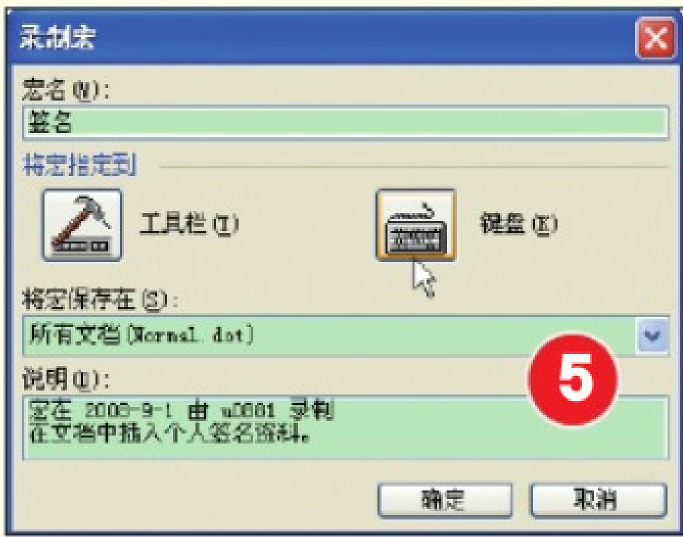
（2）单击“工具”菜单，再单击“自动更正”。在弹出的“自动更正”对话框中，选中的个人签名资料已插入到“替换为”框中。在“替换”框中输入一个简单的名字，比如键入“签名”二字，单击“添加”按钮（**如图4**）。

（3）单击“确定”按钮。

现在，只要在文档中键入“签名”二字，则你的个人签名资料会自动出现并替换“签名”二字。如果你的本意就是在文档中输入“签名”二字，请在Word自动替换后，立即按下Ctrl+Z键或者单击工具栏中的“撤消”按钮。

三、签名宏法

在Word中，宏是将一系列命令和指令组合起来，形成一个命令，实现任务执行的自动化，以帮助用户更快更有效地工作。如果在Word中要重复进行某项工作，可用宏使其自动执行。基于此，你可以创建一个“签名”宏，使得在Word文档中的签名工作能够自动进行。要创建该“签名”宏，请按下述步骤操作：



1.单击“工具”菜单，指向“宏”，单击“录制新宏”。

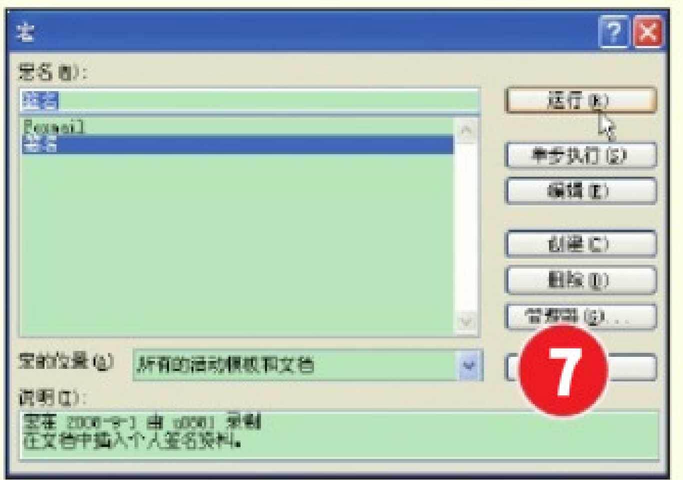
2.在“宏名”框中，为要录制的宏起个名字，比如键入“签名”二字；在“将宏保存在”框中，单击“所有文档（Normal.dot）”；在“说明”框中，键入对宏的说明，比如简单描述一下该宏的功能（**如图5**）。

3.为了方便快捷地使用“签名”宏，请单击“键盘”按钮。此时，如果“签名”宏已经存在，Word将弹出一个对话框，询问“是否替换已有的宏？”。如果选择了“否”，系统将返回“录制宏”对话框。如果选择了“是”或者本来就没有名为“签名”的宏，则系统弹出“自定义键盘”对话框。单击“请按新快捷键”框，然后按下自己喜欢的快捷键，比如按下Alt+Ctrl+Shift+Q键（**如图6**），再单击“指定”按钮，则为“签名”宏指定了快捷键。



4.单击“关闭”按钮，关闭“自定义键盘”对话框，开始“签名”宏的录制过程。

5.在Word文档中输入个人签名资料，录入完毕，请指向“工具”菜单中的“宏”子菜单，单击“停止录制”，结束宏录制过程。



现在，在Word文档中，把插入点移动到需要插入签名处，按下Alt+Ctrl+Shift+Q键，则你的个人签名资料信息被插入到文档中。此外，使用“签名”宏还有另外一个方法：指向“工具”菜单中的“宏”子菜单，单击“宏”，然后在“宏名”列表框中，单击“签名”（**如图7**），再单击“运行”按钮。以上三法就由你自己根据需要和喜好选择使用吧。

保护好Word工作成果两招

■山东 王杰

Word提供了多种方式可以保护你正在进行的编辑工作，防止意外发生时丢失你的工作成果。以下我们就以Word 2007为例，介绍两招保护工作成果的方法。

一、自动保留备份

有时你打开一篇原先已经编辑过的Word文档，并进行了一些更改，在执行保存操作后，你突然发觉还是修改之前

的版本更好，真是后悔莫及啊！其实，你可以事先对Word进行设置，使其在每次保存文档时自动保留一个备份。该备份提供了上一次所保存的副本，这样原文档中会保存有当前所保存的信息，而副本中会保存有上次所保存的信息。每次保存文档时，新的备份都会取代已有的备份。如果不小心保存了不需要的信息或删除了原文件，则保留备份可使工作成果免受损失。以下操作可以让Word自此开始自动创建文档的备份：

1.单击“Microsoft Office按钮”，然后单击“Word选项”。

2.单击“高级”。

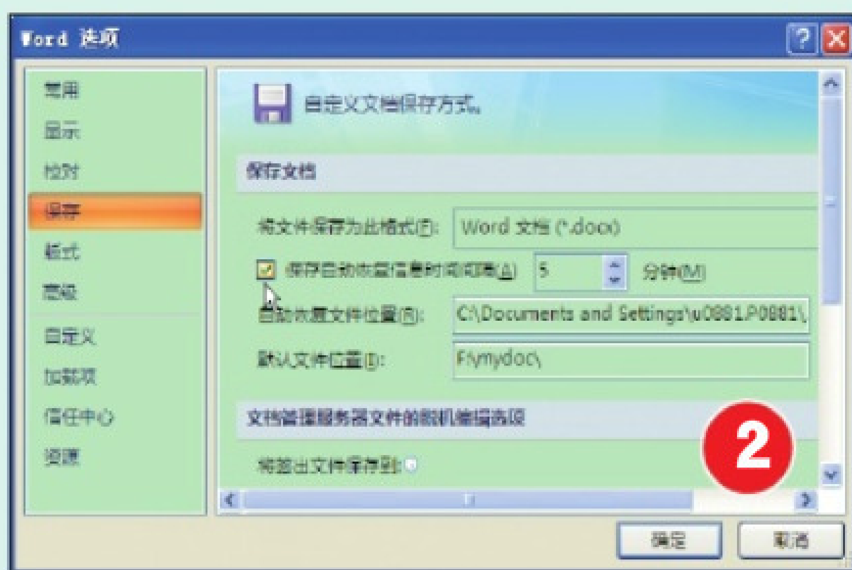
3.在“保存”标题下，选中“始终创建备份副本”复选框（**如图1**）。

4.单击“确定”按钮。

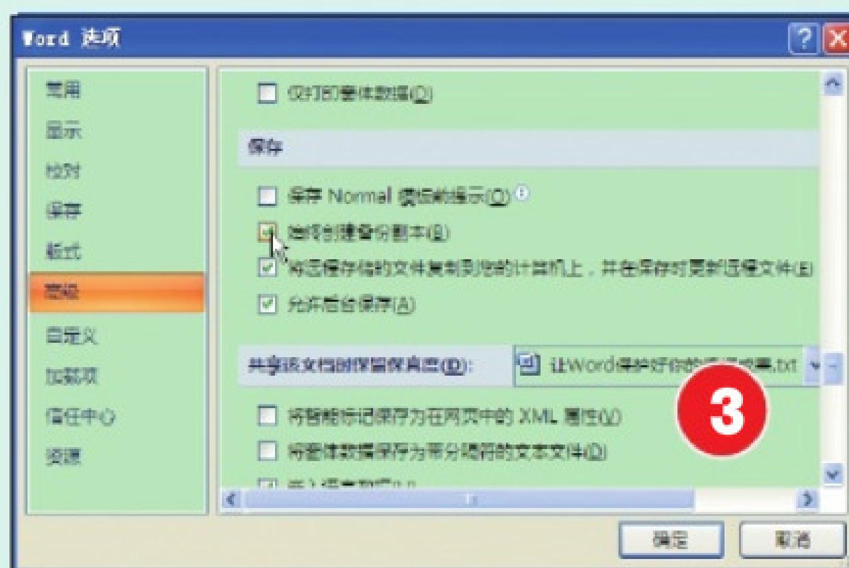
之后，每次保存文档时，Word都以备份副本形式复制文档的前一版，向文件名添加短语“备份属于”，并对所有的备份副本应用文件扩展名.wbk。备份副本与原始文档保存在同一文件夹中。

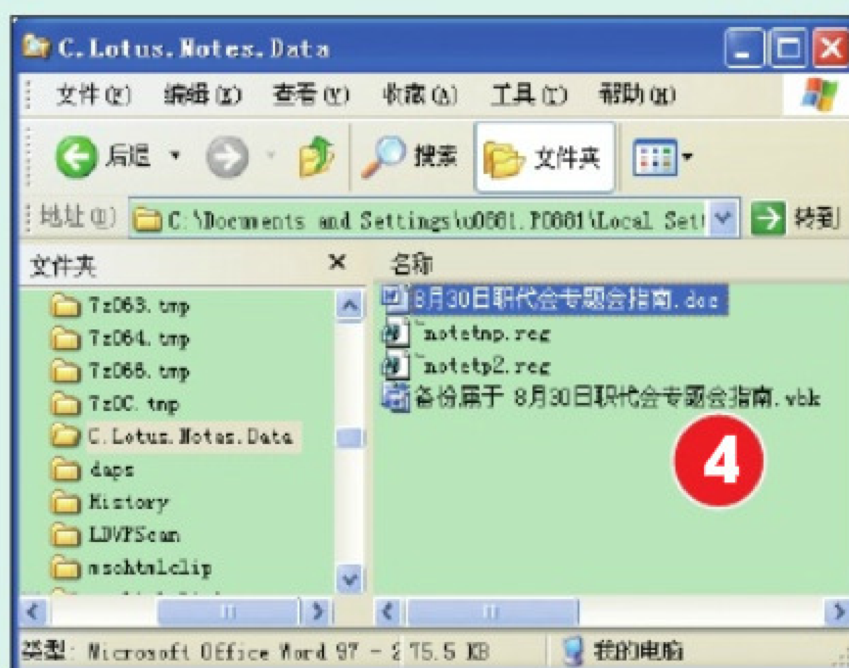
二、复制网络文档

有一次，我从Lotus Notes中打开一封附件是Word文档格式的邮件，进行编辑并保存后，即关闭了Word和电脑。第二天，上班后欲使用昨天编辑的那篇Word文档时，发觉原来昨天编辑的文档是以附件形式打开的，所以本地磁盘上没有编辑后的文档。



其实，遇到这种情况是不少局域网用户曾经犯过的错误。在犯了这样的错误后不必懊恼，因为对于存储在网络服务器上的Word文档，如果你将其打开并编辑保存后，由于权限不够，虽然Word不会将其保存在服务器上，但却会将修改后的文档保存到本地硬盘上的系统临时文件夹中。该文件夹在Windows XP中默认是C:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Temp文件夹。对于Lotus Notes而言，从网络上打开的Word文档，默认被保存在C:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Temp\C.Lotus.Notes.Data文件夹中。赶快到这个临时文件夹中去看看，发现丢失的Word文档了吧（**如图2**）！如果没有发现文档，那是因为事先没有打开Word的该项功能，打开方法如下：





1．单击“Microsoft Office按钮”，然后单击“Word选项”。

2.单击“高级”。

3.在“保存”标题下，选中“将远程存储的文件复制到您的计算机上，并在保存时更新远程文件”复选框（**如图3**）。

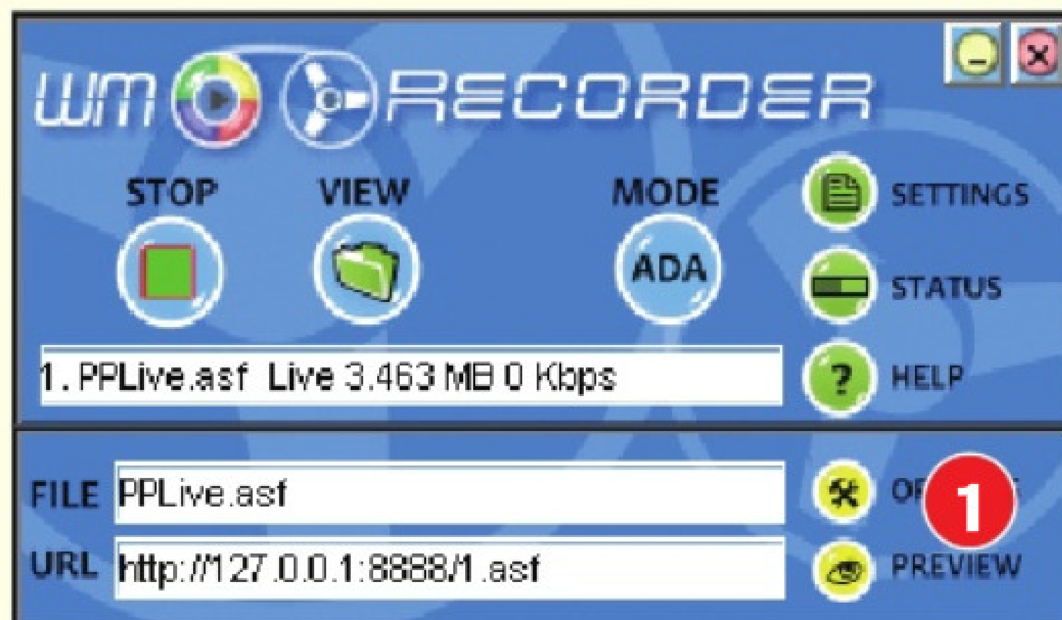
4.单击“确定”按钮。

“将远程存储的文件复制到您的计算机上，并在保存时更新远程文件”此选项可为存储在网络或可移动驱动器上的文件临时存储它的本地副本。保存本地副本时，Word会保存对原始副本所做的更改。如果原始文件不可用，Word会提示你将该文件保存在另一位置，以防止数据丢失（**如图4**）。怎么样，以后就不会再无端丢失Word的工作成果了吧！

录制视频直播，我有秘密武器

■福建 Q.y

奥运会转播平台的多样化是2008北京奥运会的一个亮点，用户不仅可通过传统的有线电视，也可通过网络电视、手机电视平台观看精彩的奥运节目。现在奥运已经结束了，不过这种转播模式在今后的类似场合还将发挥巨大作用。下面就介绍一种方法，使网络电视用户能借助WM Recorder（下载网址为http://dl.filekicker.com/send/file/202132-KWGI/WmrInstall_12_1.exe）将直播录制保存起来，以便闲暇时欣赏。



WM Recorder是一款流媒体录制工具，它可同时录制多个Windows视频/音频流媒体，并支持连接速度自动检测和连接再生技术。需要注意的是，不同版本的WM Recorder选项设置变化较大，而且录制不同网络电视的效果也有所区别。

WM Recorder v12执行时会自动进行初始化，目的是检测系统中是否有合适的适配器嗅探和接收数据。当程序检测到合适的适配器，将自动选择“ADA”录制模式；如果无法检测到合适的适配

器，则默认使用“PRO”录制模式。初始化过程结束后，在WM Recorder主窗口的状态栏显示出录制模式及任务开关状态，若是“ADA”模式，文件栏里还会显示某个适配器良好的信息和本机IP地址。如果程序检测不准确，用户可单击主窗口的“Mode”按钮，切换模式或再次检测合适的适配器。

单击WM Recorder主窗口的“Settings”按钮，打开设置对话框。在“General”标签页中点击“Set Recording Folder”指定保存录制文件的位置（默认为程序安装目录下的“Recordings”文件夹），而在“Media Options”标签页中还可指定捕捉的文件格式，其余设置使用缺省值即可。



上述设置完成，就可以开始录制节目了。以PPLive为例，在频道列表中选择节目进行播放后，使用鼠标右键单击播放窗口，选择“默认播放器中播放”，调用WMP（Windows Media Player）播放当前节目，随后在WMP窗口中执行菜单“文件→属性”，从弹出的对话框即可看到节目的地址，例如http://127.0.0.1:8888/1.asf。将获取的地址粘贴至WM Recorder的“URL”栏里，并在“File”栏里指定保存文件的名称，缺省后缀名为.asf（**如上页图1**）。单击WM Recorder主窗口的“Record”按钮，程序即会自动进行录制，从弹出的“WM Recorder-Recording Window”录制状态窗口能看到“Received”栏里的文件大小不断增加（**如图2**）。录制完成时，在录制状态窗口中选择任务名称，单击下方的“Stop Record”按钮停止录制。此时，从指定的保存目录中即可看到录制的文件。

WM Recorder不仅可录制PPS、PPLive等网络电视客户端播放的节目，也可录制网页在线播放的电视节目，例如新浪BTV体育频道直播，它们之间的区别仅在于获取播放地址的方法略有不同。

病毒名称：AcKiller蠕虫变种BPY（Worm.Win32.Ackiller.bpy）

病毒类型：蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★★

病毒分析：这是一个蠕虫病毒。病毒通过FSG加壳，Delphi语言编写。该病毒运行后会在%systemroot%\system32\下释放多个病毒文件，病毒会通过发送消息、添加映像劫持、删除文件等方式关闭和破坏安全类软件以逃避杀毒软件的查杀，并且会禁止系统显示隐藏文件、破坏安全模式使系统异常，添加注册表启动项和Autorun.inf文件以实现自动运行，最终病毒会下载大量的木马病毒，给用户的系统安全和个人隐私带来极大威胁。



手工删除：

第一步、清除掉内存中的病毒

1.按住Ctrl+Shift+Esc调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.找到名为“qlcjgqxt.exe和vlouvhrb.exe”的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。由于这两个进程相互守护，关闭其中之一后，另外一个进程会再次打开被关闭的进程，所以，我们需要使用Wsyscheck工具，同时将这两个进程结束。

第二步、删除染毒文件

1.进入到C:\WINDOWS\system32\目录中，将qlcjgqxt.exe、vlouvhrb.exe、jmnomy.dll和jmnomy.nls文件删除。如果部分病毒文件无法直接删除，可以使用Wsyscheck工具进行删除操作。

2.进入到每个硬盘分区跟目录中，将Autorun.inf文件删除。

第三步、删除注册表中的病毒信息

1.打开注册表编辑器，在HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\Currentversion\Run中，将"qlcjgqxt"=C:\WINDOWS\system32\qlcjgqxt.exe 键值和"vlouvhrb"=C:\WINDOWS\system32\vlouvhrb.exe 键值删除。

2.由于病毒破坏了系统正常显示隐藏文件的属性，需要使用Wsyscheck工具进行修复注册表操作。打开Wsyscheck工具，点击上方“工具”菜单，点击“修复隐藏文件显示”选项后即可修复。

瑞星提示：1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；3.养成良好的上网习惯，不打开不良网站，不随意下载安装可疑插件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星账号保险柜”中，可以有效保护密码安全。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。



读者 江博问：随着奥运会圆满结束，其间全高清赛事转播也让高清视频成为热门话题。我最近搬了新家，打算玩一玩高清视频，但我对相关情况还不太了解，请问目前家用高清视频在硬件设备配置、节目源等方面的情况是怎么样的？希望你能作一简明扼要的介绍。

答：首先简单说一下高清视频的概念，尽管目前业内有不同标准，不过通常认为画面物理分辨率达到1920×1080并逐行显示的视频为全高清（Full HD）视频。要获得全高清视频享受，需要在播放设备、显示设备和节目源3个方面都符合上述标准。

播放设备上，目前高清播放设备主要有两个选择，一是HTPC（客厅电脑），基本上主流配置的电脑都能胜任高清视频的播放。至于HTPC的具体配置，本刊曾有过文章详述，这里不再细谈。二是蓝光播放设备。专用的蓝光播放机市场上已经有销售，不过价格太贵，性价比不高。另外也可以选择PS3、Xbox等游戏主机。显示设备上，目前真正符合1920×1080物理分辨率要求的，主要是Full HD液晶电视，其价格已降到了比较合理的水平，选择余地很大。另外24英寸以上的液晶显示器大多也符合要求。还有一个选择就是Full HD投影机，不过目前价格还太贵。节目源方面，除了高清数字电视，对于HTPC而言，网上下载高清视频节目最方便，而正版的蓝光碟，目前不仅价格高，且选择余地也小。另外有条件的朋友也可以自己刻录高清蓝光碟或者使用高清摄像机拍摄高清视频。

读者 马骏问：我最近安装了一套正版的卡巴斯基反病毒软件，感觉还可以，不过一旦发现病毒时，发出"杀猪声"般的警告音却经常把人吓到，特别是在夜深人静时，真的有些烦人，请问是否有较好的方法来解决这一问题呢？

答：最简单的方法就是将提示音关闭，双击任务栏中KAV图标打开卡巴斯基操作界面，然后点击右上方的"设置"按钮，在弹出对话框中左边栏选中"服务"项，并在右边栏中取消勾选"通知"项，这样设置后卡巴斯基遇见病毒就会自行处理，不再告知用户了。如果想了解一下病毒名称和类型，而仅仅是关闭提示音，则需要在设置对话框中，勾选"启用通知"后点击"设置"按钮，在弹出的"通知"对话框中，先找到第一项"所有通知"，并勾选该项的"气球形提示"后，让"声音"项变为可修改模式，然后将"所有通知"后的"声音"项去掉勾选即可。

如果你仅仅是不喜欢其提示音的音调，而并不想将其关闭，也可以找一个好听的wav声音文件取名为Infected.wav，然后用其覆盖"C:\Program Files\Kaspersky Lab\Kaspersky Internet Security 6.0\Skin\Sounds\Infected.wav"原文件即可。

读者 Naajaf问：因为工作关系，我经常需要在Word中大量使用表格，并对其中的数据进行简单计算，不过Word并不能像Excel中的数据计算，计算结果会随数据的改变而即时发生变化，感觉不太方便。请问是否有解决的方法？

答：在Word中利用书签配合公式，我们也能实现一些比较简单的类似效果。比如要计算3个表格的数值之和（分别为1、2、3），即1+2+3，步骤如下：

首先用左键拖动选中"1"，执行"插入"→"书签"，打开"书签"对话框。在"书签名"框中输入"a"，以此作为第一个书签的名称。依次选择"2"和"3"，分别建立书签"b"和"c"，接着执行"表格"→"公式"，打开"公式"对话框，在公式框中"="后输入"a+b+c"（或"sum(a,b,c)"）。单击"确定"按钮，结果即出现在插入点位置。而且，一旦3个表格的数据有所改变，只需要将插入点置于域中，按F9即可刷新结果。

不过这样做还是比较麻烦，建议你将需要计算的表格在Excel中做好，然后通过插入对象的方式插入到Word中，这样Excel中的表格数据有任何变化也会自动反应到Word文档中。实际上微软Office套件中，不同组件的特长不同，我们可以充分利用"对象链接"功能，实现取长补短，提高工作效率。



读者 伊丹问：我平时一般使用Outlook 2003收发邮件，看了之前的在GMail中群发邮件的技巧，我想请问一下，除了使用抄送和通讯组方式，在Outlook 2003中是否还有其他群发邮件的方法？

答：建议你使用联系人进行邮件合并，这是一个为大量分发的邮件标签、信封、套用信函、分类、电子邮件或传真上添加姓名和地址的过程，既可以实现邮件的批量发送，又不会使收件人收到邮件时有"垃圾邮件"的感觉而不重视，特别适用于企业发送商业邮件。

首先在Word 2003中编辑邮件，键入邮件内容和设置格式，然后打开"邮件合并"任务窗格。选择"电子邮件"作为文档类型，点击两次"下一步"按钮，进入"选择收件人"这一步骤，选择"从Outlook联系人中选择"项，选择所有需要接收邮件的收件人名单，最后点击"确定"按钮返回邮件合并向导。接下来插入合并域，将插入光标定位到邮件中域内容应当出现的相应位置，比如在邮件的最前面插入"问候语"，点击"下一步"按钮，Word 2003会显示预览内容，如果没有什么错误，确认后会根据联系人列表中的邮件地址自动合并所有邮件并放入Outlook 2003发件箱，然后就可以将这些邮件发送出去了。

读者 付海丰问：我是个美术工作者，为获得好的色彩效果一直使用CRT显示器，最近感觉显示器有些偏色，请问如何用软件进行显示器色彩的调整？另外请问"ICC"是什么含义？

答：我们可以通过Adobe Gamma实用程序进行显示器显示效果的校准。这款软件不仅可以校准显示器的色彩，还可以校准对比度、亮度、灰度（中间色调）、色彩平衡和白场等。消除显示器显示时的色偏，使显示器的灰色尽可能成为中性色，将不同显示器上的图像显示标准化，在广告设计等专业应用方面作用很大。其大致使用步骤如下：首先选取与显示器最相符的ICC概貌，以此作为起点校准显示器；然后调整"亮度"和"对比度"，使顶部栏中的交错灰色方块尽可能暗（但不为黑），同时使底部栏保持亮白；另外还要对"荧光粉"选择项、"灰度系数"等参数进行调整，使得显示器整体显示效果达到要求。

ICC指一个色彩空间的描述。ICC概貌格式是由International Color Consortium（国际色彩组织缩写为ICC）定义的跨程序标准。ICC概貌用在不同的平台、设备和遵从ICC的应用程序（如Adobe Illustrator）之间准确地重现颜色。设计者可以选择现有的ICC概貌或自己创建，这些概貌就会成为显示器色彩显示标准。

客座专家 龚胜





头牌新闻

CorelDRAW Graphics Suite X4简体中文版上市

■本刊记者 冰河

2008年9月5日，科忆尔（Corel）公司在北京蓝石空间酒吧隆重发布其获奖图形套件CorelDRAW Graphics Suite X4的简体中文、繁体中文、韩语及日语版。CorelDRAW Graphics Suite X4包含50多项新功能和显著增强的功能，能加快创新过程、简化项目管理和优化图形设计工作流，为用户提供便捷处理各种项目（包括徽标和网页图形、多页小册子、超炫标牌和数码显示）的工具和资源。Corel公司图形生产力部副总裁兼总经理Nick Davies表示："Corel为能够提供全新图形套件CorelDRAW Graphics SuiteX4的简体中文、繁体中文、韩语和日语版而感到十分高兴。我们致力于继续满足客户的需求，并向这些主要市场提供当地语言版本的产品。"Corel公司CorelDRAW产品资深工程师王恒说："Corel公司在推出CorelDraw X4之前曾广泛针对各行业设计师进行行业调研，咨询使用软件流程，从而分析每个行业领域不同的需求，希望能在帮助设计人员更加快速、便捷实现他们的创意方案。至此Corel公司推出了功能强大、高效的CorelDraw X4套件，它能完全满足各个领域设计师在实现创作专业制作的需求。这个套件不但让设计工作变得轻松且能最大程度提升工作效率。"虽然发布会上并未宣布新产品的定价，但随后本刊记者还是从Corel官方得到了参考零售价，完整版为7200元人民币，升级版为3600元人民币，可通过www.corel.com.cn购买该套件，在以后几周内，可通过Corel的渠道合作伙伴购买该套件。P



Corel公司图形生产力部副总裁兼总经理
Nick Davies与Corel中国总经理赵信荣携手为
CorelDRAW新产品揭幕



CorelDRAW Graphics Suite X4简体中文版上市
初期会附送纪念品



软件圈

赛门铁克为联想IdeaPad用户服务

2008年9月16日，赛门铁克公司宣布与联想达成合作协议，将在全球所有联想IdeaPad笔记本电脑内安装多语种的诺顿网络安全特警软件。用户可在90天时间内使用诺顿网络安全特警（Norton Internet Security），不需要额外支付任何费用。赛门铁克公司全球消费类产品营销部副总裁Erin Hintz先生表示："我们很高兴能在广受欢迎的联想IdeaPad笔记本内安装诺顿网络安全特警产品。通过扩充渠道和产品组合，联想公司致力于为用户提供功能丰富的个人电脑产品，现在，联想IdeaPad电脑又将为用户提供更好的安全防护服务。"

卡巴斯基变相提供一年免费服务

2008年9月16日，俄罗斯安全软件公司卡巴斯基实验室宣布，即日起在中国大陆地区注册会员提供卡巴斯基全功能安全软件2009及卡巴斯基反病毒软件2009产品的一年激活码。这意味着，卡巴斯基在奇虎、瑞星之后也加入了免费阵营。卡巴斯基表示，此次活动是为庆祝该公司中文官方论坛——卡巴一族(bbs.kaspersky.com.cn)迎来1周岁生日。据介绍，该论坛注册会员数从最初的几十人，已发展至660 000多人。而此前奇虎与瑞星掀起免费风暴时，卡巴斯基明确表示不会加入免费行列。奥运刚刚结束，风向就变了。

ESET NOD32与奇虎360合作，共创网络安全环境

近日，国际知名防病毒软件ESET NOD32中国区总代理二版科技宣布：即日起与奇虎360正式展开合作，通过360安全卫士平台为国内网络用户提供为期半年的ESET NOD32防病毒软件（http://eset.360.cn/）。"ESET NOD32防病毒360专用版"为全功能防病毒软件，目前版本为3.0.669，与其正式版保持同步。该软件提供了文件系统实时防护、电子邮件防护、Web访问保护等防护功能，其ThreatSense高级启发式引擎具有高侦测率、高速度且系统资源占用率极低等特点。作为重要市场推广手段，二版科技希望借此让更多国内用户使用ESET NOD32，同时加深本土化进程，并与奇虎360达到双赢的合作。





硬件店

时代恒新成立首家英特尔零售精英领航店

2008年9月3日，时代恒新科技有限公司在成都数码广场二楼宣布正式成立时代恒新-英特尔零售精英领航店。该领航店是由成都渠道经销商时代恒新经营，主要销售和推广英特尔公司产品和解决方案，并集中展示基于英特尔45nm技术的产品和解决方案。该产品采用新型晶体管绝缘材料，具有高性能低功耗的特点，能有效提升个人电脑的运算速度，满足消费者对电脑同时处理多任务的要求。同时提供各种互动数码和娱乐体验，为消费者提供全新技术和产品体验方式。英特尔公司中国区渠道总经理李翔、时代恒新总经理张磊及佰腾集团董事长唐立新共同出席开业仪式并发表致辞。李翔表示，“英特尔将进一步深耕渠道，鼓励创新，为渠道合作伙伴提供更多更新的机遇，建立更完善渠道支持。英特尔零售精英领航店的成立，是英特尔支持渠道合作伙伴的重要举措之一，它体现了英特尔对中国市场及本土渠道合作伙伴的重视。英特尔将继续加强和渠道伙伴的合作，秉承创新、共赢的理念，与中国‘芯’心相印，共同成长。”

AMD发布两款最新ATI FirePro工作站专业显卡



9月11日，AMD在荷兰阿姆斯特丹IBC 2008展会上发布两款工作站2008新产品——ATI FirePro V8700和ATI FirePro V3750。FirePro V8700针对大型模型及大量复杂对象的操作及应用环境，拥有高达800个处理运算单元和完整30bit显示处理引擎，能精确呈现超过10亿色彩及近乎真实的色彩品质，同时它也是全球第一款内建1GB GDDR5显存的专业显卡；FireProV3750是第一款拥有2个Display Port接口的中低端产品，拥有320个处理单元及一个Dual-Link DVI输出。加上8月中旬在Siggraph 2008发布的ATI FirePro V3700及FirePro V5700，ATI FirePro工作站显卡家族的产品线更加完整。ATI FirePro V8700和ATI FirePro V3750于2008年第四季度出货。

NVIDIA与Opera强强联合服务互联网

近日，NVIDIA（英伟达）与Opera联合宣布：NVIDIA与Opera合作将完整的桌面浏览体验引入智能手机及移动互联网设备，其中包括JavaScript、视频内容的引入。NVIDIA公司是全球视觉计算技术行业领袖及GPU（图形处理器）的发明者，而NVIDIA Tegra芯片组系列主要应用在手机及移动设备上。通过Opera与NVIDIA强强联合，在NVIDIA Tegra芯片组系列中预装Opera 9.5浏览器，从而未来任何使用NVIDIA Tegra芯片组系列的手机及移动设备将可以为用户带来Opera 9.5浏览器的最新体验。Tegra芯片组系列集成了性能强劲的ARM中央处理器和GeForce GPU图形处理技术，这使Opera 9.5可为移动用户提供更为强大的浏览效能：支持全网页浏览及硬件加速显示网页上的图片、视频等，GPU加速技术将为用户带来平滑高效的缩放浏览体验，并有效减少电池使用量。Opera通过OpenGL ES 2.0及硬件加速技术将可实现3D触摸网页浏览。

雷克沙推出专业UDMA300X CF卡



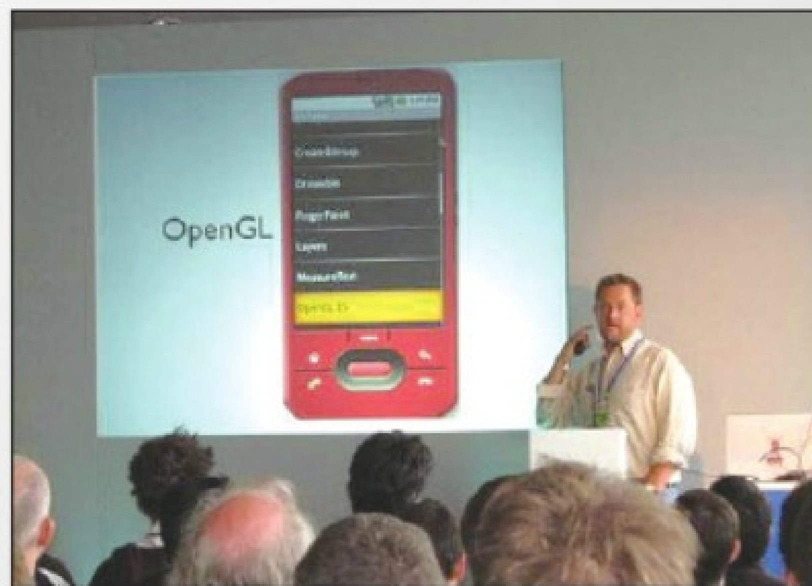
2008年9月9日雷克沙推出16GB专业系列UDMA 300X CF卡，该卡为专业摄影师和摄影发烧友专门设计，采用UDMA存储技术，300X的速度标称意味着每秒最低45MB持续写入速度，16GB的巨大容量让摄影师可以安心拍摄更多照片而不必担心中途被打断。据悉，雷克沙将在2008年度的德国科隆影像盛会Photokina上对该卡进行展示。

LG电子全线创新型产品亮相IFA展

2008年8月29日，在“2008柏林国际消费类电子展览会（IFA）”上，LG电子推出包括电视、家庭影院、DVD播放器、烹饪电器和电冰箱在内的全套创新型家用电器系列产品。在显示器和多媒体产品展厅内，LG电子旗舰产品斯嘉丽系列的LG 6100格外引人注目——厚度仅44.7毫米，内置数字调音设备，拥有智能感应、边框扬声系统、TruMotion 100Hz刷新率和AV模式等功能。同时，考虑到节能环保需要，LG 60系列液晶电视均有智能感应功能，根据德国莱茵集团（TüV）测试结果显示，与其他类似尺寸电视相比，LG 60系列液晶电视的耗电量可减少69.5%。HT33S 2.1频道家庭影院系统得益于著名音频系统大师马克·列文森（Mark Levinson）先生的精心调试，它采用虚拟声场矩阵（Virtual Sound Matrix）技术，创造出三维虚拟声效，使得原音呈现成为可能。



谷歌首次展示新款Android手机



2008年9月17日，在伦敦召开的谷歌开发者日(Google Developer Day)活动中，谷歌高管迈克·詹宁斯(Mike Jennings)首次现场展出了一款新型Android手机。这款新手机外形酷似HTC Dream手机，但被遮挡

了品牌标识。詹宁斯展示了这款手机的Google Maps功能，并声称“这款手机最‘酷’的功能是可以运行用户自己的程序。我用了两个小时就写好了自己的应用程序，通过使用后台线程来操作硬件缓存”。在谷歌应用程序如何运行的问题上，詹宁斯解释称，谷歌将Android设计为一个完整的平台，而不只是“在手机上使用Ajax（异步JavaScript和XML）”。Android手机的SDK（软件开发工具包）仿真Arm 11 CPU，更加易于应用开发。

网络帮

百度推出C2C支付平台

2008年9月15日，百度公司对外正式宣布，C2C支付平台定名为“百付宝”，即将与百度C2C平台一同推出。据透露，有关技术人员正日夜加班，C2C项目将很快问世。由于此前国内最大C2C电子商务平台淘宝网刚刚宣布将屏蔽百度页面自动搜索程序，引来诸多猜测。百度此举无疑为这场尚处于扯皮中的纠纷添加了一个注脚，显然百度是要坚决进军C2C业务领域了。关于此事件的报道，详细情况请阅读本期“网络热点”栏目。

百思买1.21亿美元收购Napster

2008年9月15日，消费电子产品零售巨头百思买宣布以1.21亿美元现金收购在线音乐提供商Napster，正式进入网络音乐市场。目前Napster拥有70万用户，采用每月15美元无限下载的业务模式，与RealNetworks的Rhapsody和雅虎音乐服务模式如出一辙。今年2月，雅虎已经关闭了音乐注册服务，而Rhapsody也与维亚康姆旗下的MTV Networks合并。导致这些数字音乐服务公司重组的主要原因是无法与苹果的数字音乐服务相抗衡，苹果采取iPod与iTune捆绑服务模式，而在播放器市场，iPod拥有高达73%的份额，显然成为市场的准垄断者。作为最早提供互联网音乐免费服务的企业，Napster落到如今这步田地，而大洋彼岸的中国却有无数企业沿着它开创的道路高歌猛进，命运就是如此不同。

微软亚洲研究院发布全新中文网站msra.cn

2008年9月16日，为了更好地和国内学术界、教育界合作，加快国内用户访问速度，特别是让使用校园网的学生更便捷地获得所需信息，微软亚洲研究院于近日发布全新中文网站http://www.msra.cn。此次发布的全新中文网站，在原有版本基础上，升级了更人性化的用户体验。用户可在“科技前沿”中了解到微软亚洲研究院的研究方向和最新研究成果，也可进入“下载中心”下载技术原型演示、论文及各种有趣的小插件。通过研究院中文网站还可访问研究院推出的广受欢迎的人立方关系搜索、Libra学术搜索和电脑对联系统等技术和服务。另外中文网站的推出考虑到了使用校园网的在校学生，让他们可方便地通过校园网络访问网站，获得技术介绍、精彩论文、大师讲座等信息，并了解微软亚洲研究院实习生计划、技术俱乐部、联合实验室等高校合作项目及微软亚洲研究院的最新动态。

记者言

作协主席的网络秀

■本刊记者 冰河



9月10日，盛大旗下的起点中文网启动了名为“全国30省作协主席小说擂台赛”，号称要“推动传统文学与网络的融通、强化传统作家与网络读者交流”。据说参赛作协主席的全部作品将签约起点，接收网民的点击阅读和评价，大赛名次由网络评委决定。网民的投票及由网络作家给出的评价将决定大赛名次。

虽然在网络文学圈沉浮很久，但我不清楚如今的作协主席能履行什么业务职能，他们距离网络这个新生事物着实有些距离，因此这次他们试水互联网，终究是一件好事。只是这个活动从一开始就弥漫着一种作秀和暧昧的味道。为什么不说是“30省作家小说擂台赛”，而偏偏要强调“作协主席”呢？须知自古就有“文无第一，武无第二”的说法，这意味着文字的优劣高下很难用统一标准来评判。因此作协主席更多时候是根据其社会影响力和交际能力，而不是根据其文学水平做出选择，而且这个选择还不是由作家或读者决定。同样，这次“史无前例的文学盛会”以“主席”这个行政职务，而不是以“作家”这个文学称号来进行评比，这使得整个活动更像是一种事先安排好座次的团圆饭，而不是检验主席们写作水平的擂台赛。

另一方面，这针对评选程序的说明也颇为模糊。“大赛名次由网络评委决定”，却又有一句“网民的投票及由网络作家给出的评价将决定大赛名次。”到底是评委决定呢？还是网民投票决定？这个相互矛盾的说法直到我登录起点看了看所谓的投票系统才发现其中玄机，因为我重复投票的尝试意外成功了。神啊！原来如果主席们高兴，自己给自己刷票都是可以的。难怪要有一个“网络评委”决定的补充程序，显然主办方对投票者的兴奋程度是有预期的，而且不管最后的票数谁多谁少，刷票是能带来



巨大流量的，即使不能直接得到收益，间接收益也是大大的。当然我相信主席们是不会自己给自己刷票的，好歹是个文人，还是个主席，不至于无耻到那个程度吧？让我们暂且相信文学一次吧。

总之，这是一次文学和主席携手的狂欢。我相信最后的评语必定是“空前的成功”。不过网络文学依旧会如作家刘震云说的那样，“从文字到文学，还有23公里远”。主席们能让这个距离缩短一点么？

《魔域》是一款以幻兽、PK和多人战役为核心的魔幻网络角色扮演游戏，类似动作格斗游戏必杀技的XP技能也令战斗的爽快度大幅提升。游戏的资料片也在酝酿之中，据说在资料片中“希腊十二神”将会降临雷鸣大陆。在这场诸神的风暴前夕，不如先让我们一同来做个热身，看看《魔域》究竟有哪些吸引人的地方吧？



幻兽家族军团城堡，看我《魔域》独步天下

幻兽：你最值得信赖的伙伴

当玩家第一次踏入《魔域》的世界时，都会自动获得两只幻兽。随着游戏的进行，玩家最终将可以同时召唤出三只幻兽与你并肩作战。 幻兽不但是玩家永远的伙伴，更是强有力的战斗力。

将不同特性的幻兽进行合体，幻兽的特性还会融合到玩家身上，比如攻击力与防御力的提升、增加新技能等。随着幻兽等级的提升，幻兽可以进行两次进化，每次进化后幻兽的形态都会发生翻天覆地的变化，而且在这个过程中，幻兽还将可能获得天赋技能。游戏中的幻兽种类数量繁多，每种幻兽都有其独特属性，究竟如何搭配幻兽及养育出稀有的幻兽将直接影响到玩家的战斗实力。

幻兽的成长不仅是单线路单方向的变化，通过游戏中独有的幻化功能，还可以将两只幻兽融合，牺牲其中一只以使另一只幻兽各种属性快速成长。可选择的路线有主属性幻化、副属性幻化、初始属性幻化等，幻化功能也是提升幻兽品质的唯一途径。

XP技能：一击必杀就是这样炼成的

《魔域》中的 XP技能系统，让玩家将可以体验到必杀技所带来的快感。XP技能槽会随着时间不断积累，积累完成后，就可以发动XP技能。XP技能不同于其他普通技能，它所造成的攻击伤害，即使是敌方Boss也无法完全抵挡，此外，刚踏入这个世界的新人也能对同级怪物实现秒杀，的确是相当霸道的技能。



PK：休闲？竞技？皆宜

为了满足不同玩家的需求，《魔域》中共有五种PK模式。比如在安全模式下，玩家只能攻击怪物，而无法对其他玩家造成伤害；在组队PK模式下，玩家可以自由攻击怪物和其他玩家，但不能攻击队友；而在自由PK模式下则可以随意攻击任何人。玩家可以根据自己的心情、喜好或装备水平来改变当前的PK模式。当然，游戏对肆无忌惮的PK行为也会有相应的惩罚，最倒霉的大概就是被关进游戏中的监狱了，必须待够时间或缴纳一定费用才能出去。黑名玩家在PK中身亡后掉落的装备还会被NPC扣押，玩家需要缴纳一定赎金才可赎回。如果7天内没有赎回装备，则该装备归杀死他的玩家所有。



家族：Home,sweet home.

既然是最亲密的“家族”，当然离不开“家”的存在。温馨家庭既能为家族成员挡风遮雨，也可以在无形中凝聚每一位家族成员的力量。《魔域》中的家族是由最亲密无间的玩家组成的小团体，不仅仅拥有统一的身份、聊天频道和管理模式，而且在并肩战斗时，即使是新人也将会获得战斗力上的极大飞跃，就好像为“捍卫家族荣誉”而小宇宙爆发一样，威力惊人。

军团：直到功成名就的那一天

家族是玩家冒险旅途中的避风港，而军团则是为那些希望成就功名的踌躇满志的玩家所准备的。军团是一群玩家的利益集合体，通过进一步完善军团间成员的职

责，使军团与玩家关系进一步密切，甚至影响到各个玩家在游戏中所能获得的利益。游戏已开放了外交系统、军团等级权限系统、幻兽图腾等多项军团功能，还有专门的大型军团战。凡是在军团战中获胜的所有成员，都可以领取丰厚的奖励。此外，还可参加“夺宝大行动”：每周五晚上21:30~23:30，军团战专用的雷霆疆场上都会出现一位引导者布鲁克，只有在军团战中胜出的军团成员，才能通过他进入一座神秘的宝库。



城堡：你的专属领地

在游戏中拥有自己的城堡？听起来是件激动人心的事情。每位70级以上的玩家，都可以加入城堡建设大军，可是像雷鸣交易行这样的地皮，数量极其稀有和珍贵，抢购更是异常激烈。黄金地段价格自然高人一筹，初次购买的价格为3 000 000金币或者42点魔石。想要更多的地皮？进入巨龙雕像守护的传送法阵，玩家将被传送至“生活小区”，那里将提供更多的地皮供玩家选购。好地皮人人都想要。每位玩家都可以通过并购的形式，购买其他已经被玩家购买的城堡地图，因此，地皮的倒买倒卖也是赚钱的一条捷径（房价就是这样哄抬的……）。

导师：三人行必我有师

新人进入《魔域》，自然疑问众多，这时只需要到新手工会中拜谒一位导师就可以解决一切问题。导师可以传授你经验心得，可以帮助你解答各种疑问。有了导师之后玩家在战斗中将能额外获得10%的经验，如果是与导师组队并肩战斗……所获得的经验将会是原来的120%！不要误会导师是游戏中的“机器人”，导师可是与你同生活在这个游戏世界中的真实玩家。如果玩家达到一定等级，同样可以成为别人导师。当自己的学生度过了初期的低等级阶段，导师就可以根据学生的杀敌数量得到相应的经验奖励，如果你的学生也变为了导师，那么你还可以从学生的学生那边获得经验奖励。经验与知识就是通过导师与学生的链条不断的传承，每一位导师与学生都可以从这个链条中获得收获。



资料片：全新的体验

即将推出的资料片将融入古希腊神话，为游戏中的雷鸣大陆增添了一抹神秘色彩。在资料片中，玩家将可以选择前往希腊十二神的“神域”，掌握对应神职的专属全新技能，并接受不同的神祇赋予你的神圣使命。

要想成为战神，自然要在战斗力上高人一筹。更高的战斗力才能更好地学习和发挥新的神技、驾驭全新神兽。资料片里还将出现前所未见的“神技”。因此，在进入神域之前，勤奋地练级提升等级是不可逾越的步骤，高等级才是战神的基础。



神的技能将赋予玩家更强大的战力，它的出现将彻底改变现有PK、军团大战甚至全新开放的名人堂挑战的格局。究竟玩家可以在资料片中拥有哪些技能？据说，玩家将可以掌握闪电劈人的新技能，而异能者的变形术将会因为神的力量更加变幻莫测，诅咒幻兽、特殊连续技也将在全新资料片中登场。随着诸神降临的不光有强大的新技能，还有奇异的新幻兽以及光怪陆离的新地图，就让我们拭目以待吧。P

北海冰宫对于很多《热血江湖》的朋友来说，肯定不会陌生，而那个深藏在北海的冰宫内部，也是这些《热血江湖》爱好者们所希望到达的地方。现在是时候让故事继续到下一个环节了，《热血江湖》的全新资料片“玄冰迷宫”已经打开了它的大门，等待每一位江湖豪杰的挑战。



热血再战江湖 玄冰地宫开启

冰宫内城将开启，玄冰地宫大冒险

冰宫外城对于很多《热血江湖》玩家来说，几乎都可以说是转遍了，不过在资料片更新后，你将在转的时候遭遇到一名NPC，这名NPC可不是在特定地区守侯你的，它会根据时间的不同而随机出现在冰宫外围，遇见它的朋友可不要忽略过去，因为与他交谈你可以开启自己的冰宫探索之路哦。

通过主线任务的模式，玩家将被接引到冰宫入口这里，进入后首先是冰宫的内城，这里布满了北冰晶，而其中也有冰宫主人的所在“太星殿”，而要到达那座宏伟的“太星殿”去寻找冰宫主人的话，则需要在内城中多少费上一番周折才可以。

内城中的任务模式与传统模式并不相同，这也是《热血江湖》更新资料片后的一大创新，新的任务模式中被加入了解谜的环节，玩家每天可以进入5次，每次拥有10次解答机会，一旦全部失败只能等到第二天任务刷新后再来领取了。回答正确的玩家可以到达“太星殿”见到冰宫主人，而每周完成任务用时最少的玩家，则可以获得冰宫中的神兵“魂武”来作为奖励。

“魂武”针对《热血江湖》中的不同职业有着各自的造型，且其属性也相当优越，不仅可以提升玩家自身属性，还提供杀怪50%的经验提升。不过它也有一定的使用要求，首先为了任务的平衡性，玩家不可以携带魂武进入“玄冰地宫”，另外该武器只能使用7天，时间到后将奖励给下周任务用时最少的朋友。

当朋友们在“太星殿”与冰宫主人有过接触后，你将获得由他给予的玄冰地宫钥匙。这就开启了玄冰地宫的大门，而玄冰地宫并不是一个连贯的区域，它共拥有3个区域。这里也正是大家都在讨论的《热血江湖》关卡任务模式，这里只有完成每一个区域的要求时，才能打开通往下一区域的大门。

3个区域前两个比较容易，第三个需要玩家击败正确的飘逸宫人后才可以打开最后中心Boss所在区域的大门，Boss名叫叶闵天，也是前期那位假扮冰宫主人的人。击败后也就完成了玄冰迷宫中的主线。完成这些任务的玩家后期可以还来这里修炼，只是不必再重复以前的任务。

全新地下城“九泉之下”，挑战1000层

“九泉之下”为佛学用语，意指地狱的最根处。在这里自然也是表达《热血江湖》地下城的最佳定义了。这个共有1000层的向下建筑，可以让你第一次感受到惊心动魄的鬼域挑战哦。作为《热血江湖》的首个地下城模式，“九泉之下”也赋予了游戏很多新内容，其中最主要的就是1000层处的宝库和场景过程中的“千金一撅”，在这里为大家分别介绍一下吧。



在“九泉之下”中的1000层内，除了第一层提供玩家整备之外，其他的楼层都存在着相应的危险。1000层是一座宝库的大门，玩家在到达这里的时候，可以打开获得其中的高等级极品武器。武器并不是可见的，分别保存在罐子中，玩家想要挑选到适合自己的武器，就要在15秒的时间内砸开罐子去挑选。注意这里是挑，如果你砸开直接拾取的话，也会被第一时间传送出宝库哦。

在2到997层之间，怪物会伴随每20层提升一次能力，越是向下，怪物们的攻击能力就越高。当玩家想要移动的时候，需要借助每百位整数楼层处的移动NPC才可下降到下个百位整数层，而想要依靠自己移动，则只能在自己所在层的上下两层来使用。998、999两层是两名Boss在把守，有的朋友会问到达999层后移动躲过去是否可以？当然不可以，因为1000层宝库大门不是靠武力打开的，在这里的NPC需要一个道具才会为你开门，而这道具也正是998、999层Boss才掉落的，因此一步一个脚印去挑战吧！

了解了“九泉之下”这里的场景，我们就来看下“千金一撅”的玩法。这不得不为大家讲述一些背景先。在这个场景中，到处都是幽灵，即便是我们下降时所看到的怪物，也都是半透明的幽灵状。因此，这里有一个传说，那就是一位死掉的富豪王龙因爱财一直借助“九泉之下”的复杂地形和深度来隐藏自己的宝藏，他不仅隐藏自己的，还窃取玩家们的。在“九泉之下”挑战时，玩家会发现自己杀怪只有物品所得，不会掉落金币，这是因为你杀怪时应得的金币，都被贪财的王龙拿走了。这些金币会被统一积累在塔内，形成一个总值，当特定时间到来，王龙就会出现并携带这些资金随机出现在某一层中。玩家在看到王龙出现的消息后可以展开搜索，当看到王龙时，击败它就会迫使其掉落那个装有一部分塔内累积资金的钱袋，据说这可是拥有十多亿的财富哦，因此对于该模式的玩法，又叫做“千金一撅”。

怎么样？听起来就已经很想尝试了吧？作为《热血江湖》的资料片，“玄冰迷宫”不仅更新了新场景，新地图，还增加了新玩法，新功能，游戏本身原有的内容也被给予了诸多方面的改动。比如PK时的武勋奖励变更，以及相应武勋等级称号获取时的数值要求等。装备上的使用也被赋予了更深的含义，穿戴超出自己等级的装备或武器，也会开始出现能力下降的效果。而最值得一说的原有内容更新就是势力战首次加入了队长战概念，具体会是一种什么样的操作方式呢？就让大家亲自进入“玄冰迷宫”中去感受一番吧！

9月28日，今年最热门的回合制网游《梦想世界》1.0正式版霸气公测，凭借着众多特色系统和创新玩法，相信游戏能够吸引了大批的玩家，因为它不仅能给大家带来了无穷的游戏乐趣，还能让大家体验到各种从未玩过的东西。现在，让我们一起去看看《梦想世界》1.0版都有什么新内容吧！



非一般的好玩，《梦想世界》1.0版内容大曝光

拉风坐骑，隆重登场

传闻已久的坐骑系统在1.0版中正式与大家见面，此次登场亮相的坐骑有四种之多，分别是奔雷马、水灵鹿、炽焰虎和寒霜熊，四种坐骑各具特色，适合不同类型的玩家。奔雷马外形俊朗，动作潇洒，且通晓人性，能夜行万里，足不践土，疾走时形似闪电，最适合梦想大陆的年轻侠士；寒霜熊体形硕大，却身手敏捷，雷鸣般的叫声，闪烁着嗜血光芒的血红双目，在黑暗之中有如鬼魅般的存在，驯服后依然带着几分邪气，非胆识过人者无法驾驭；炽焰虎身披细长赤毛，天生性情暴躁，所到之处皆弥漫着浓浓杀气，不可一世的炽焰虎，只臣服于有实力的霸者；还有浑身上下透着灵气，身形轻巧，攀山涉水如履平地的水岭鹿，不仅性情温和，还有着淑女般的高贵气质，深受梦想大陆的女性欢迎。

强化装备，打造神兵

不知道你有没有幻想过，当战场上的高手均使用你亲手打造出来的神兵利器时，你是何等的自豪？在1.0版中，装备打造系统将再次升级，能让你打造出更强更极品的装备。在制造指南书和百炼精铁上注入五行精华后，便能激发出强大的特殊能量。以强化原料打造的装备，基础属性值将比一般装备有大幅度的提高，超高攻击的兵器，超高防御的护甲将不再是梦想。角色穿上强化装备后，还可获得特殊能量护体，使个人能力大幅度提升。由于强化材料的特殊性，必须以特殊的方法进行打造方可。强化打造的装备优等率极高，炼出天下第一神兵神甲已不是梦想，说不定《梦想世界》的最强装备就在你的手中诞生。



打造极品装备，除了能获得别人无法得到的敬仰和自豪之外，还能通过交易来获得高额的报酬，不少中意者可能为了一件极品装备互相哄高价格，甚至可能以天价进行收购，那你就成为了一夜暴富的富翁，可以随意的挥霍金钱，或者拿金钱继续投资，打造出更多更极品的装备。

穿越时空，全新副本

《梦想世界》的副本内容非常有意思，经常能够将天马行空的剧情牵扯进来，让大家体验到来自不同时空的精彩和刺激。曾经，我们与关二哥一起过五关斩六将，和同伴一同游历古埃及。这次，长期在夜幕镇徘徊的穿行者将向我们展示一个伟大的爱情故事。在龙凤镇，一对幸福甜蜜的情侣踏入婚姻殿堂，准备完成一生中最为重要的事情。可是，一个神秘生物却出现在婚礼附近，还当场劫走了美丽的新娘。为了拯救心爱的女人，新郎不得不与神秘生物展开了一场又一场惊心动魄的战斗。就在迫在眉睫，四面楚歌之时，大家纷纷来到这个时空，协助新郎从神秘生物手中救回美丽的新娘。究竟此生物是何方神圣？又来自何处？通过一番探索，你会发现结果却出乎你的意料之外。



精心设计的副本系统非常适合喜欢向难度挑战的玩家，从英雄难度到神话难度，一场又一场的艰苦战斗在考验你的耐性和实力。当然，完成副本任务的玩家都有机会获得独特的珍品奖励，可能会是最新的翅膀，也可能会是其他珍贵的装饰。

主线剧情，激烈展开

作为狼族首领，狼王烈阳锋血牙无时无刻担忧着族人们的命运，他记得曾有一本世代相传的狼族兵书，里面记载了行军打仗、布阵用兵的精义要诀。可是，这本狼族兵书却遗失在沙漠深处，曾有无数猛士前去寻宝，结果都落得个尸骨无存的下场，时至今日，那里已成为一块死亡之地。茫茫大漠，黄沙漫天，大家最终能否成功抹去兵书上深积的尘埃，一睹其全貌呢？正值春夏之际，黎明镇却出现了反常的现象，镇里无论人畜花草，一个个无精打采，就连兔王薇薇安赤瞳也不知为何会这样。原来，一切异常的根源是萤火森林出现了魔树。魔树是一个非常古老的族群，它们吸收周围生物的能量，来供给自己的生命活动所需。据古籍记载，魔树只生存在北方人迹罕至的森林里，与外界不相往来，那为何会突然出现在萤火森林？顺藤摸瓜下去，相信你能探出一个庞大而惊人的内幕！



究竟《狼武遗书》里记载着什么厉害的武功？黎明镇的事件背后隐藏着什么样的秘密？最新的1.0版将为你揭开所有的谜题。

除了以上内容之外，《梦想世界》1.0版还推出了全新的翅膀装饰、刺激的阵营对抗玩法、可爱的全新神兽以及绚丽无比的高级招式，这一切都在等着你来发掘。让我们一起驾驭拉风坐骑，纵横梦想世界。P

《西游记》中描述的女儿国、蓬莱仙境、普陀山、幽冥界到底是何形态？菩提祖师、牛魔王、蜘蛛精到底生成那般模样？来《西游Q记》，你将在景致怡人的美丽世界中展开一段终生难忘的梦幻之旅！

《西游Q记》开启浪漫神话之旅



由火石软件倾情打造，光宇在线代理运营的Q版神话回合制网游《西游Q记》，是一款以中国四大名著《西游记》为背景的新时代神话大作。被称为《梦幻西游》免费版和升级版的它自浮出水面后，一直受到业界内外的关注。“永久免费、即时换装、坐骑系统、跨服竞技”的四大亮点，为广大玩家充分展现了“一击必杀，三步升级”的魅力。

在网游免费的大潮流下，坚持“收费模式”的游戏产品受到的冲击不少，而在游戏中“一言一行与钱挂钩”的模式也让不少玩家吃尽苦头。《西游Q记》深明玩家需要，顺应“免费大潮”，实行“永久免费”，誓要为广大玩家提供一次“零负担”的美好网游体验！



“即时换装”让广大玩家在游戏中踏出自主自由支配自己人生的第一步！单调的着装只能靠昂贵的“染色服务”去改变？没钱你就永久别换，有钱你也请到指定地方“先付款后服务”！为何我们的“人生”要如此受制于人？《西游Q记》让你不花分文，随时换Look！



“拉风坐骑”人有我有！告别“原始时代”，为你提供最爽最新鲜的网游新生活！坐骑没有？双腿是你走向世界的唯一依靠？我们拒绝这样没有效率、没有质量的生活！《西游Q记》从玩家期望出发，种种“拉风坐骑”实用美观，一次满足你的生活需求与虚荣心！升级“西游”生活，就在《西游Q记》！

“跨服竞技”让你告别“井底之蛙”的无知！交流使人进步，武学需要切磋哦！所属区域服战拉不起？不用愁，《西游Q记》“跨服竞技”为你搭起沟通的桥梁！犹记当年“服战”的激动？《西游Q记》让你重温意气风发当年梦！高手对垒，“跨服竞技”，梦想“西游”，激情人生！

《西游Q记》立足于古典名著《西游记》，并在此基础上衍生出更多更丰富的内容。玩家可以在人、仙、魔三大种族中挑选角色，还将面对12种各具特色的门派的选择。

人族：

御林军，唐皇征战天下的精锐部队。武功招式偏重物理攻击，具有很高的攻击力和防御力。唐朝开国第一猛将程咬金是训练这支队伍的师傅。

三星洞，传闻孙悟空在此跟随菩提祖师修炼了7年。三星洞的弟子对符咒的运用可以说是出神入化，降妖驱魔，造福一方。

化生寺乃千年古刹，太宗皇帝召集高僧开坛讲经。此间弟子皆怀救世渡人的心肠，用法力造福一方。

胭脂村 胭脂村只收留女子做为门人。由于女性体质较为柔弱，所以攻击手段以下毒和暗器为主。

仙族：

天庭，天庭神兵都经过精心挑选，严格训练。他们身上散发出的一种神圣不可侵犯的“威势”，压迫得对手胆寒心惊。

水晶宫，积聚资质奇佳之士，能够娴熟地操纵水与风的力量，修炼速度很快，降妖捉鬼也很轻松。

五庄观，观里有一尊仙，道号镇元子，混名与世同君。他在道家的位置与玉清、上清、太清平列。观内有一棵人参果树，万年一收获。那果子，“闻一闻，就活三百六十岁；吃一个就活四万七千年。”门下弟子依靠人参果的仙力灵根增长极快。

普陀山，东海舟山群岛中的一个小岛，是“大慈大悲”的观音菩萨的道场。普陀山弟子聆听观音教化，修习清心宁性之术，能够不受五行拘束。

魔族：

幽冥界乃阎王所居。此间弟子修炼多采阴邪之气，擅长夜战，隐身和放毒是他们的拿手好戏。

兽神山地势险要，生有许多珍禽走兽。门下弟子长期刻苦修炼，因此体魄强健，除了战斗力卓绝外，同时他们还能召唤妖兽协同作战。

狮驼洞的弟子出手狠辣，进入狂暴状态时会幻化出本体兽型，给予敌人致命的打击，狮驼洞弟子驯养的召唤兽通常都十分忠诚。

盘丝洞的弟子妖娆妩媚，擅长布丝结阵，抵御任何暗器的伤害。当她们施展法术时，往往勾人魂魄，让人无法抵挡。

每一种族、每一门派都具有独到之处，再加上升级过程中自主的属性分配，足以使得玩家打造绝对个性的人物。为了拯救三界，阻止惊世浩劫，出发去寻找天命取经人吧，浪漫的神话传奇由此展开！P



冒险——无论是在电影、小说还是游戏中都是永不过时的题材，人类与生具来的好奇心和求知欲，不断的迫使人们去探索去发现。

属于自己的冒险之旅
《启程-精灵的密语》前瞻



由北京飓风闪达网络科技有限公司运营的奇幻历险类3D网游大作《启程-精灵的密语》，在融合了神话传奇、童话故事、科幻小说中眩目迷离的各种奇异历险经历的同时，还将时下流行的宠物、赛车、机器人、萝莉等众多的网游主题元素结合其中。以浩瀚星空中诸多神秘星球为游戏背景，以曲折离奇引人入胜的剧情，引导玩家们展开奇幻的历险之旅。

无限大的世界 冒险题材的完美背景

作为历险类游戏的基础，就是要给玩家们创造足够大的世界，能让玩家感到自己身处在一个无边无际的世界中，探险必须抛开地域的限制，而广阔无边神秘浩瀚的宇宙正是历险题材的最佳背景。游戏中玩家们将出生在一颗名叫“朱诺”的星球上，经过逐步探索，你会发现通往其他神秘星球的飞船，你还在犹豫什么？更多的历险在等你启程！

冒险路上不孤单 可爱宠物与你相伴

在冒险的旅途中，玩家们可以得到各种各样的宠物，这些宠物将成为你最忠实的伙伴。玩家们可以通过农场NPC认领、学习召唤技能和杀死怪物后捡拾掉落的宠物蛋等方式得到宠物。随着等级的提升，宠物也会随之进化，属性和外型都会有很大的改变。

艰难的旅途上 家族是你最坚强的后盾

游戏中强化了人与人的互动和交流，许多危险的区域无法一人进行探索，这时你就需要家族的朋友帮忙了。家族系统将玩家们团结在一起，通过荣誉值来提升等级，一个高等级的家族拥有自己的秘密基地和专署的练级场所，家族以外的人是无法进入的。



拉风的赛车载你冒险 强悍的机器为你开路

特色十足的坐骑系统，将坐骑配备上了武器，玩家们可以乘着坐骑进行杀怪，而且这些坐骑可以任意拆装组合，随着各种零部件的更换，坐骑的属性和外形也会发生变化。在这里特别提醒玩家们别忘了加油哦，没油了车可跑不动。

宏大神秘的“启程”世界中还拥有诸多特色及玩法：热血沸腾的家族屠龙战、星球争霸战、搞怪表情、英雄技能系统、精灵祝福系统、组织荣誉系统、经济调控系统、星际迷航、精炼系统、启程传说等等诸多精彩的游戏内容等待着玩家们去发现去尝试。还在等什么？快快带上你的同伴，一起加入“启程”奇幻的冒险之旅吧！P



你常说自己是一个游戏界的弄潮儿，那你听说过一款现在在海外超火的名为《王者世界》的梦想大作么？

你自诩熟读网游，可你见过像《王者世界》这样充满浓烈文化气息、又有如此博大的世界观的游戏么？

你曾经加入到各种各样的游戏战斗之中，但你玩过像《王者世界》这种充满魔力与挑战的战略智慧形战斗方式么？

年前，笔者被朋友用以上排比句摆了一道。一个电话过去，朋友只有简单一句："我正忙着玩呢，自己去看。"就这样把我打发。《王者世界》究竟是怎样一个惊天地泣鬼神的网游？我开始走入Atlantica——这个神秘的"王者世界"。



千锤百炼 海外风靡人气大作《王者世界》探秘

初识——真实、历史、梦幻的大交织

初见面，精美的游戏画面，亲切的游戏风格，让我觉得既陌生又熟悉。仿佛是寻常的游戏，但又似乎透露着什么不同之处。

《王者世界》中的地图和城市都是"真实"的世界，建筑和风景也几乎完全是世界各地风土人情、建筑风貌的浓缩。而各种古代世界文明以及大量的历史传说、神话元素融合后，成为了游戏中的NPC和各种任务。再加上幻想风格的迷宫、怪物，这一切构成一段奇异的"旅程"。在这种真实、历史和梦话的交织中，一切"亦真亦幻"，带给人完全不同的游戏体验。这一切构筑了一个五光十色，充满神秘、浪漫、激情的"王者世界"！

历史上最著名的动人传说作为游戏背景

《王者世界》的游戏背景是非常有名的"亚特兰蒂斯"文化。

传说中，迷样大陆"亚特兰蒂斯"是古代最为繁荣昌盛的一片大陆。大陆上的居民依靠一种神秘的物质开发魔法，创造出一个个伟大的世界奇迹。为了解开神秘物质之谜，无数的文明试图接近亚特兰蒂斯。但亚特兰蒂斯大陆禁止一切外界的入内，还残忍地消灭掉那些试图进入的异族冒险者。

后来，合成神秘物质所需的原料变得越来越稀少，为了寻找到更多的原料，亚特兰蒂斯的居民们开始了对其他大陆的探索。可在此过程中,过分相信魔法力量的他们却遭遇了魔法的倒流，消失得无影无踪。

亚特兰蒂斯文明瞬间失落，只有非常少数的居民逃了出来，他们在大海上漫无目的的漂流，最终漂流到了某一个大陆上，并在这个大陆生存下来。幸存者非常少，所以亚特兰蒂斯的幸存者不得不和其他民族生存在一起，一代代过去，亚特兰蒂斯的后裔已经遗忘了他们大陆的位置，但那个令他们魂牵梦绕之所在，确实他们的毕生追求，他们坚信，他们还要回到亚特兰蒂斯大陆，重新创造属于亚特兰蒂斯人民的文明。



最终，亚特兰蒂斯的后裔来到了一起，用他们最后仅存的魔法使他们陷入了沉睡，他们将在梦中，在他们残留的亚特兰蒂斯血脉中，寻找亚特兰蒂斯的真正位置。曾经探索过的大陆，曾经拜访过的人，曾经帮助过他们的朋友，在梦中一一闪过，他们坚信，他们一定会寻找到亚特兰蒂斯，在他们醒来的那一刻！

别具特色的佣兵养成系统

如果要让玩家在游戏中给自己选一个"帮手"，我估计大部分玩家都会选宠物，而非佣兵。但看了那么久的各种各样同质化严重的"宝宝"，《王者世界》中漂亮的8个佣兵，着实让我眼前一亮！

和普通的佣兵游戏不同，《王者世界》中的佣兵不但造型美观，可以媲美主人公本人；而且种类丰富，还有很多历史名人也可以作为你的佣兵！笔者曾尝试选了8个美女作为佣兵，战斗过程可谓是美不胜收。当然，你也可以选择带8个"小弟"，体验一把"危急关头有人抗刀"的痛快和豪爽！

另外，由于《王者世界》里玩家可以雇用各种不同职业的"小弟"，每个"小弟"的属性和技能都不相同，那根据不同需要还能使用不同职业的佣兵组合和战法。整体来说，佣兵分为近战、远程、魔法三大系列，每个系列都有种类丰富的佣兵可供选择。而根据佣兵所使用的武器，每种佣兵叶都有各自不同的攻击范围和攻击技能。

全面的新手指引

看到这里，有人相信会说了，8个佣兵？那玩起来不是手忙脚乱么？这个其实完全不用担心。《王者世界》里面的新手指引可以说比很多国产游戏还做得出色，而国产游戏的新手指引向来是游戏业中最出彩的环节。

首先，细致全面的新手任务，在游戏初期给与玩家最为充分的指导，以及游戏内容的完整教学体验。建立人物进入游戏之后，只要按照任务指引一步一步做下去，不但有丰富的任务奖励，还可以对游戏内的大多数操作和内容驾轻就熟，轻轻松松成为游戏"老鸟"！

再来，介绍详尽帮助信息在游戏中完全内嵌，再不用切来切去的登陆资料网站或攻略手册查询。只要点击游戏内"百科全书"的按钮，一切尽在掌握。百科全书中包含全部物品、怪物、迷宫、城市、人物、佣兵、任务的介绍，相当于一本内置攻略，并且具有搜索功能，方便玩家游戏。

《武林外传》最新更新的资料片"风云再起"已经完全放出，新地图新装备新任务……已经一一展示在玩家面前。笔者怀着对"同福客栈"的怀念，在离开了那个菜鸟诞生地很久以后，就像资料片的名字——"风云再起"一样，回到了曾经最熟悉的七侠镇。因为资料片许多新系统新玩法的出现，笔者在风云再起的《武林外传》世界里，也体会到了许多快乐刺激的新鲜游戏旅程，下面，就由笔者为大家逐一盘点。



《武林外传》资料片"风云再起"大盘点

蕴含奇珍异宝的新地图 幽灵船

既然叫做资料片，当然必不可少的会有很多大家前所未见的新鲜东西，比如新装备、新地图、新系统、新任务……等等等等。其中，幽灵船就是一张全新的高阶地图。这里是一个充满了神秘幽灵气息的地方，各种怪物在这里飘来飘去，煞是可怕。幽灵船这个名字听起来就蛮恐怖的，但这里也是武林外传为我们大家所准备的杀怪夺宝、尽情感受勇杀强敌、换取最新系列套装的一个好地方。



想要挑战幽灵船，除了你要有足够高的等级、足够过硬的装备之外，还要有团结合作的精神——叫上三五个好友一起吧！因为幽灵船内的怪物个个十分恐怖，绝非一人之力可以敌对的。而且这里场景宏大，上下两层的神秘幽灵船里面究竟藏了多少世人还无法知晓的秘密，还有待大家去探索和发现。

在这里到处都是武林高手，杀掉幽灵海寇之后，可以获得稀有的材料和声望，换取让笔者垂涎已久的暗黑系列装备等。那岂止是一个"拉风"可以形容的啊……

逆天系列新版套装 强势登场



在资料片"风云再起"到来前，无数和笔者一样的武林朋友们想必都对自己身上的战甲有些感慨吧？谁不都希望身上的战甲防御和抗性更高、手中的武器可以更加锋利？而现在，"风云再起"的到来，圆了我们的梦。

现在，只要你拥有小天位的精良装备，就可以做任务打材料将其升级为更高品质的传奇系列套装。如果你身上有绝世装备，同样为皇城的能工巧匠们找来他们需要的全新材料，你的绝世装备将在他们的手里为你升级成新的绝世装备，这难道不是个奇迹吗？故也因此命名为奇迹系列装备。除了以上装备的升级，资料片中还有更吸引人的逆天系列和暗黑系列套装，想要得到以上两种拉风套装，就需要一个很艰辛而漫长的过程了，征战杀场为了逆天套装要让自己锻炼成为战场上的英勇猛将，杀尽海寇取得宝藏成为幽灵船的新船长，暗黑系列离每一位玩家都不遥远，只要通过磨练终有一日可以穿齐崭新的宝甲纵横武林。

羽化登仙 强天位炙手可热

这次的资料片更新，还开启了"羽化"系统。"浩浩乎如冯虚御风，飘飘乎如遗世独立，羽化而登仙"的滋味，这次我们就可以尝到了！

凡是涅槃后且3转70级的玩家可以在京城浴火凤凰处接取羽化任务，羽化任务相对较简单，玩家可以独立完成获得羽化登仙，成为强天位玩家。本次羽化系统最大特点是不但人物可以接受羽化的洗礼成为强天位玩家，角色的宠物一样也可以获得羽化，羽化后的宠物将获得更华丽可爱的外形、数字可观的攻击，以及全新的属性分配等等。从人到宠物，在"风云再起"资料片里都可以接受到充满神圣的羽化转生，变得更为强大，挑战更多的艰巨风险任务。

万人中称王 群雄中乱斗 战场乱斗

你是否也和笔者一样，想成为万人景仰的武林豪杰，或是成为群雄之首领？还是称霸武林的一代枭雄？"风云再起"的确给了玩家足够的机会去证明这一切。在此次资料片更新中，一个全新的场景和系统与我们相见，那就是万人大乱斗战场系统。所有等级达到60级以上的玩家都可以参加战斗。进入战场的玩家将看不到其他人的姓名帮派称谓，也无法在聊天和对话中看到玩家的名字，只能看到玩家头顶的特殊战场称谓，在战场中玩家可以尽情的PK，不用担心红名惩罚和掉落惩罚，只要你有技术、有能力，能给在PK中击败更多的玩家，就会获得更多的功勋值，当然功勋值所换得的奖励也是非常珍贵的特殊战场装备和升级宝石，并且在武勋排行榜名列前茅的玩家还可以获得能够与神圣武器想媲美的超强战场武器。自从资料片开放以来，万人大乱斗战场也成了笔者每天饭后武林娱乐之首选，的确，这么庞大的战场，里面的对手个个身手非凡，想要称雄，实属不易。但没有挑战，何来机遇？于是，每晚的19点~21点间，笔者都在此与服务器中的众多好手过招，以较量高下，也是不亦快哉。

除了以上笔者盘点的新系统以外，资料片还有更多丰富有趣的内容，在此处笔者就不过多啰嗦了，相信每位武林的朋友都已经或多或少地体验过"风云再起"的很多新内容了。而更多《武林外传》里的新故事，还有待更多喜欢《武林外传》的朋友去发现！



2008年10月，《口袋西游—蓝龙》将正式迎来全面公测，完全革新的游戏系统、史无前例的空战斗概念……将为玩家打造一款全新的国际化网游大作。

《口袋西游—蓝龙》六大主角身世揭秘



庞大的世界观与人物关系是一款游戏内容是否吸引人，是否具有延展性的灵魂所在，而《口袋西游—蓝龙》正在通过游戏在为玩家讲述一个传奇的故事，庞大的世界背景加之游戏中六大主角离奇梦幻般的身世传说，相互纠结着、交织在一起……

灵剑的传说——清越降世

“天地玄黄，宇宙洪荒”，这句话的意思是：黑色的苍天，黄色的大地，茫茫宇宙辽阔无边，南瞻部州——一个生机盎然的世界，牧童的笛声中，一道剑光闪过。

身世揭秘：

部族里年轻领袖，他是一名灵剑。

还是一个小孩子的时候，世界的某个角落发生着异变，元素幻化成魔物，危害着人们的生命。只要握紧手中的剑，去消灭魔物，就可以保护大家的安全。他这样想着，剑灵之光在共鸣，一股强大的力量开始涌动……

枪侠的传说——轰鸣之梦

在梦中，她看到了战争，先是上古之龙——蓝龙被封印的战争，之后便是父亲对抗魔物的影像，那位她已经忘记了面容的亲人。封印，熟悉的封印，找到蓝龙，就可以解除诅咒。

身世揭秘：

因为魔物的诅咒，怪异的他被视为异物，种族遗弃了他，那时候他还仅仅是一个婴儿。



他被人收养了，并且慢慢成长，尽管磨难重重，但是他有着出人意料的求生意识。要活下去，解除诅咒。

在旅行中他见到了为非作歹的山贼，滥用魔力的黄鼠法师……冷眼旁观这些罪恶行径，或是挥舞长枪，让对方还没来得及反抗便已经死去。渐渐地，他成为最强大的枪侠，带着长枪的红色旋风，已经成为他的代名词。

白羽的传说——激烈之箭

后羿——一个响彻天地的名字，上古之神般的存在，红色的弓，取出白色的箭，一支一支地向骄横的太阳射去，顷刻间十个太阳被射去了九个。这是白羽的奥义，也是无数白羽一生所追寻的境界。

身世揭秘：

他带领着最精锐的部队，吞并了很多弱小甚至邪恶的部族，在战场上，他是名副其实的勇士，仅仅是一个弯弓射箭的影子就会让敌人畏惧三分。他坚信他是后羿的化身，是那个会接近神之箭的人。



他拔出了一只箭，注入了灵魂的力量，将它一射而出……随着箭的射出，光芒发生了变化，他看到了蓝龙被他一箭射倒的影像，同时感到有5位同伴正在与自己并肩而行。此时他明白，有更重要的使命在他的身上……为了射杀蓝龙之箭，再次吹响出征的号角……

萨满的传说——辽远的宿命

这个种族里，人们认为世界上各种物类都有灵魂，自然界的变化给人们带来的祸福，都是各种精灵、鬼魂和神灵意志的表现。

身世揭秘：

应该走向更远的地方，去未知的世界追寻，古树这样忠告。他获赠了拥有一千年历史的圣锤，神圣的时刻来临了，在举行了最盛大的祈祷仪式之后，他独自一人踏上了旅程，只有这样，才能保护自然和他最热爱的族人们。

第一缕阳光冒出地平线的时候，萨满之魂告知他远古魔王将要苏醒，会有5个同伴与他一起封印大魔王，这边是他的宿命。手中的铠甲和圣锤在共鸣，从此踏上了寻找同伴的旅途。

法皇的传说——空濛之血脉

他们尊重魔法，也尊重魔法以外的其他能力，他们小心翼翼维持着力与法的平衡，并且将这种力量和守则传递给他们的后人。

身世揭秘：

他们认为自己身上流淌着最高贵的血统，自己的灵魂是被神明挑选出来的，年轻的法皇们逐渐开始为了一己私利使用魔法，而不是为了保护同胞的责任。他们一面诋毁古老的魔法使用守则，一面狂热地追寻着更强大的魔法的力量。然而，随着越来越多的法皇的出现，法术空间开始变得脆弱起来。

他是法神的儿子，最高法术的继承人，他同样桀骜自大，看不起其它的力量，同时也在不惜一切代价追求着世上最强大的力量。

药王的传说——悠扬的梦境

这是命运为她选的路，她不知道路的那头是什么，更不知道自己能不能走到路的那头。她知道的就是要找到他们，和他们一起走下去……

身世揭秘：

她出生在一个药门世家，她的父母都是当今神医，华佗转世。她从小就被保护起来，因为她便是那钦点的化身，日后的药王。

她是那么的善良和天真，天真到以为任何人都是好人。魔物血洗家门，父母双亡。

突然间，那些穿越时空的记忆，那些支离破碎的梦境，仿佛都浮现在眼前，她就像回到了那次惨烈的战斗中，回到了和伙伴们同心协力封印魔王的执着里。

沉睡千年的蓝色巨龙即将苏醒，传承龙之血脉的勇者开始汇聚，时间的沙漏开始流淌，大家的命运都将被改写…… P



《游戏人生》，打造未来全新世纪

《游戏人生》是由国内顶尖网游开发商火石软件自主研发的2D Q版网络游戏，以“科幻、可爱、免费”等特点吸引了广大玩家的注意，“创意家园、酷帅名车、武器改造、精宠合成”四大亮点系统凸显原创网游优势，是一款游戏性适应年龄层较广、类型较为新颖的回合制游戏。


场面火爆，造型抢眼


神秘的沙漠遗迹，传说里面隐藏着很多秘密……

源于现实，还原生活，超越现在，创造未来，《游戏人生》里处处彰显精彩的创意，将游戏元素与现实生活高度结合，是现实社会的高度缩影，直击人类最真实的情感，各种生物的心声也在这里完美折射，生动塑造了一个美好的大同世界。玩家在游戏里可以自由选择职业，自由选择未来的发展方向，可以养宠，可以买一个地皮创建自己想要的家园，可以随便DIY武器，可以修建农场进行畜牧生产……在《游戏人生》里，玩家可以更好地体验战斗系统和整个经济体系，体现了玩家完整的成长过程。

创造系统抢眼，现实气息浓厚

《游戏人生》一直注重自主创造与玩家的可操作性。在游戏过程中，玩家能接触到许多强调玩家自主创造的特色系统，例如“创意家园、酷帅名车、武器改造、精宠合成”等动手能力非常强悍的玩点。玩家可以在游戏里开酒店、茶馆、音乐厅等，可以出售自己制造的武器、饰物，还可以建立独具个性的商铺，赚取真实的人民币哦！

《游戏人生》的创造系统体现了网游惊人的张力，跨度从虚拟环境直面现实社会并延伸到未来。许多玩家都在这里找到了自己的潜力所在，并畅快淋漓地发挥出自己的特长，对现实生活的自己起到很大推动作用。

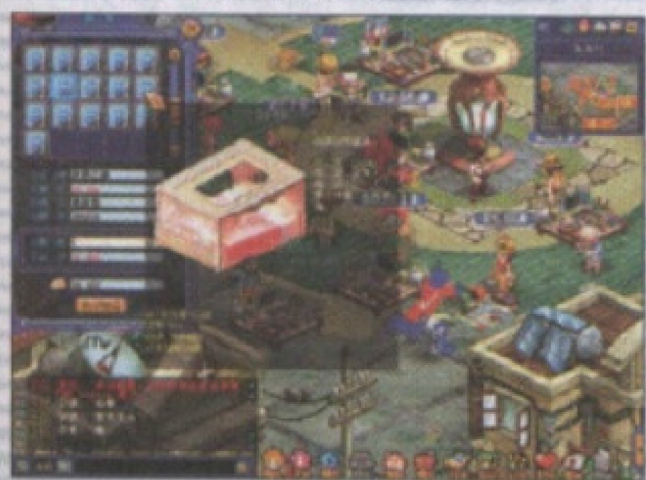

别致的家园，我型我素！

坐驾多元化，体现未来科技

宝马、法拉利、绿色甲壳虫、南瓜车、装甲机车、UFO、FXI推行器、飞艇、飞毯、新概念飞行器、各系顶级精灵兽……这里有史上最牛的坐驾！从古到今，一网打尽！


灵感来自于自己的头脑，创意设计我的家园！


漂亮的烟花，动人的婚礼


繁华的商业区


型车聚会，超豪华阵容

《游戏人生》的坐驾系统兼科幻、时尚、可爱于一体，个性化十足，蕴涵多种高科技化元素，对未来社会的交通工具进行了大胆创新尝试与探索，极具超时空的惊人想象力及鲜明的时代感。无论是从外观、内置、功能，都酷靓十足。

“兵精粮足”，纵横天下


UFO惊现地球！


超炫的AK新生代，超强爆发力


一次就送N多大礼，待遇太丰厚了！

兵器，兵者之基也。无兵器，安能纵横天下？《游戏人生》的“武器改造”系统在同类游戏中非常抢眼，蕴涵基因改造原理，不但款式众多，而且样式与功能出众，极具爆发力。玩家还可以根据自己的爱好与兴趣自由改造，通过转移武器的优良性能、强化武器等级、激活武器的潜在属性等手段对武器进行改造升级，使自己的兵器跻身极品武器的行列。

粮者，兵家之本也。无粮，敌方未乱我自先乱。以前的军阀每到军饷匮乏的时候，不是暴敛民力，就去抢劫粮草，结果是乱中更乱。《游戏人生》的玩家送粮机制在行业里是出了名的，几乎天天都有成批的送粮活动！惊喜大礼包送个不停，每逢节日更是殷勤备致！

《游戏人生》，“兵多粮足”，纵横天下！

《游戏人生》官方网站：
http://rs.wanku.com
《游戏人生》官方论坛：
http://bbs.wanku.com
《游戏人生》客户端下载地址：
http://rs.wanku.com/article/download
《游戏人生》注册页面：
http://id.wanku.com/

登入游戏：找到菜菜村绿卡大礼包派送员（139,147），输入绿卡激活码：SC0001，马上获得游戏道具“超酷绿色甲壳虫汽车一辆、威风博士帽一顶”等丰厚礼品。
赶快来领奖吧！



游戏蜗牛历经2年打造的玄幻武侠题材网游大作《天子》，汇集了中国古代五大王朝，游戏内充满了战争与撕杀。因此在游戏中，玩家将会遇到非常多的历史名人，其中令秦国玩家格外兴奋的是，在秦的萧明城，可以遇到大家都非常熟悉的刘备、岳飞、华佗等历史名人！

“天子”任务流 感受飞一般的升级

既是历史幻想，那么时空的差异必然会令人茫然不知所措，而连接这一切，使之顺理成章的那便是游戏任务系统的作用了。

《天子》中的游戏任务系统分成主线任务、财神任务、装备任务、材料任务、各地分支任务、日常任务和环任务，而所有任务的目标都是让玩家能尽早熟悉并掌握游戏的精髓所在，下面就让我们来熟悉下游戏中带来的异常精彩而又奖励丰厚的游戏任务吧。

主线任务：

主线任务是引导玩家从新手成长为“天子”的一个非常重要的系列任务，他是玩家在新手村出生开始时接到的第一个任务，并以此引导玩家逐渐融入《天子》的世界。



当你在宁海村中出生之后，便将被主线任务引见给宁海村长，并将由宁海村长处逐渐了解并熟悉在游戏内生活所必须掌握的包括人物属性、属性点的分配、武器升级、打孔、附魔、附魔加工以及战斗等一系列的游戏内容，并在其后逐渐引申到其他的任务系统。

实际上，整个主线任务可以说是玩家在游戏内真正的引路人和导师，而这个导师的作用可不光是引路那么简单哦，当玩家将主线任务进行到特定阶段，主线任务奖励可是包括了玩家第一个宠物和第一匹坐骑，所以一定要尽早完成。

财神任务：

财神任务是游戏内另一个非常重要的任务，但在游戏初期，玩家也许并未体会到财神任务的重要性，只有当玩家等级达到一个特定阶段之后，才会真正感受到财神任务的重要性。

对于游戏初期的玩家来讲，由于装备任务是会奖励一整套合适的装备，而一套装备可以至少穿到下一个阶段而不必修理，因此，在这个阶段，很多玩家甚至都未将游戏内几种货币的用处弄清楚。

但自60级后，装备任务结束，想获得高级装备，玩家就需要自己来对装备进行升级、打孔、镶嵌以提升装备的品质，这时你就会发现，原来银币是这么的重要，而铜币居然是这么的不经花。

没错，在60级后，由于一套装备需要自己来动手打造，因此，往往需要穿很久，而游戏越后期，等级提升越难，装备也就会经常修理，于是，铜币和银币的花费也就越大，而游戏内这2种钱币的获得都较为稀少，只有财神任务才可以较少的时间来获得较多的钱币，所以，千万不要在需要时才想到去积累，初期就要积累了哦。

装备和材料任务：

由于这2个任务都是游戏内初期非常重要，但在中后期都不太用到，而这2个任务的一个共通点就是，任务奖励只有装备和材料，而没有经验。

游戏初期，装备任务赠送的高级装备让玩家体验到+4、+8装备带来实力飞跃，但从60级开始，装备任务将不再赠送高级装备，因此，需要玩家自己去打造，可以说，装备任务是让玩家体验到高级与普通装备之间的差别。

而材料任务亦是如此，初期材料任务将赠送大量初级材料以满足玩家对各种装备打造的试验，而在游戏中后期，玩家已经有了一套自己的装备打造的经验了，而中高级材料的获得也变的更难，更珍稀，因此高级的装备才愈发显得弥足珍贵。

各地分支任务：

分支任务会送出大量的经验奖励，除却主线任务和日常任务的大量经验外，想要快速升级，支线任务是玩家的首选，因此不要怕麻烦，将所有带有感叹号的NPC都光顾一遍吧！丰厚的经验奖励会令你惊喜不已。

因此，在宁海村、潇明城和皇城分支任务中，玩家将获得大量的经验奖励以提升玩家的等级，甚至很多任务玩家只需要四处奔走，都不必打怪便可以获得非常多的经验，有时候只是四处跑跑，不经意间便已升了数级，实在是令人又惊又喜！

日常、环任务：

这几个任务由于同样是在潇明城或皇城中心的任务NPC处获取，日常和宠物任务分别为每天只可以做一次的高经验奖励任务与每天可以无限次做的普通经验奖励任务。环任务则通过一个较长的环环相扣地任务链，让玩家获得非常多的经验奖励，最方便之处在于玩家完成后无需回城，直接就可提交完成。

实际上，《天子》的任务系统比上面所描述的还要丰富，如若一一道来，肯定会占用你大量的时间，因此小记便只是在此概述而已，而更多的乐趣则等待你来游戏里探索和挖掘。当你真正进入《天子》的世界后，你会真正发现，原来游戏是可以那样的精彩纷呈和乐趣无穷的，因此《天子》是一款你绝对不可以错过的网络游戏。P



《游戏人生》最新评测



《大众软件》读者俱乐部优秀产品推荐

《游戏人生》是中国第一款网游2.0作品，于10月中开始公测。这款由火石软件自主研发的新产品号称中国版“第二人生”，玩家在这个游戏中能够自己盖房子开小车、模拟现实中的结婚、创业等日常生活，而更让人心动的是，你亲手构筑的创意“人生”很可能为你带来现实收入！公测版本推出以后，《游戏人生》让广大玩家见识到了“创造与创意”的完美结合，我们不难发现除添加了新出系统外，游戏在不少方面都作出了一些调整，使整个游戏玩起来让人有种耳目一新的感觉。

一、游戏界面

游戏的整体风格为Q版2D，因此人物角色显得较为可爱，而画面看上去细腻清新，让人感觉舒适。在本次公测版本中，游戏对部分操作界面进行了调整，如将背包内物品栏分成了“战斗类”和“普通类”两种、任务栏分成了“当前任务”和“指引系统”等，这些简明方便的新设计使人一目了然，同时让人感觉更贴心。

二、战斗系统

《游戏人生》采用回合制战斗模式，操作智能、简便、易上手，画面效果较之前版本显得更具动感、更丰富，这样一来无论是回合制游戏的新老玩家，都能在较短时间内熟悉、掌握游戏的战斗节奏，消除技巧操作障碍，令游戏更公平、更具可玩性。

三、新特色系统

[创意美房]

“房屋创造”系统是《游戏人生》的重头戏之一。在游戏里，玩家可以通过上传图片改变房屋的外观，笔者在游戏里的各大小区闲逛时，就曾见到过不少创意十足的“房子”，从蛋糕屋到机器人模式，可谓应有尽有。而家具创造系统则让玩家过一把“室内设计”瘾，玩家通过游戏提供的工具进行图片上传、功能设置等完成家具设计，非常便捷简单，并且屋内的家具还可以具备“网页浏览”“视频观看”等实际功能，仿真程度可谓相当到家。



[酷炫名车]

由于游戏构建于一个基于现实的科幻世界里，因此这里代步的不再是骑宠，而是不少人在现实中梦寐以求的名车。游戏中的“座驾”是一个趣味性、感官性都颇强的系统，在这里除了有宝马、法拉利、甲壳虫等生活名车、滑板、旱冰鞋、自行车等“体育器械”之外，还有诸如UFO、南瓜车等超现实交通工具，让人在“人生”中着实科幻了一把。

[任务创造系统]

“任务创造”是公测版本推出的新系统之一，区别于普通游戏中的“任务发布”系统，“人生”任务在发布前还需要经过最为关键的一步——“创造”。通过游戏提供的简单工具，玩家就能够轻松完成剧情编写、NPC选定、奖励设置等一系列创造工作，操作简单便捷，轻松实现了不少人的“策划梦”。

[种植系统]

“种植系统”也是公测版本中新出现的系统，应该可以说是农场系统的一次补足。游戏中的种植行为必须发生在自宅的农场中，，玩家不仅要对空地进行除草、翻耕、播种等指令，并且农作物的成活率和游戏内的“天气”也是息息相关，让游戏多出些“风险承担”的刺激感，从而变得更好玩。



总体来说，《游戏人生》值得一试——“创意”十足的游戏设计搭配上玩家自主“创造”权，得到的结果就是创新的网游2.0大作。当然，就目前放出的系统来看，游戏仍然存在不少改进空间。尽管如此，面对如此充满希望与潜力的产品，相信中国的玩家决不会吝啬那一点等待它趋向成熟的时间。P



头牌新闻

《征途》推出怀旧版，内测玩家50万

■本刊记者 小虾（上海报道）

9月11日，巨人网络召开“50万老玩家已回归，昔日战友重聚”新闻发布会，宣布该公司的人气网游《征途》即将正式推出怀旧版。据悉，在已经开始的《征途——怀旧版》内测中，体验过新版游戏的玩家已超过50万，目前每天活跃玩家接近30万人，人数仍在稳定增长。《征途——怀旧版》主策划纪学锋首先介绍了这款游戏的开发背景及与目前两个版本《征途》的区别，巨人网络董事长史玉柱表示：“《征途——怀旧版》定于9月27日公测，我相信公测时会有更多老玩家回来。”随后，就一些外界关心的问题，史玉柱回答了在场媒体的提问。



史玉柱认为，流失掉的80%玩家长期被网游厂商所忽视，而他就是要在这一部分人群中发掘潜力

大众软件：请问现在怀旧版内测的玩家里有多少是从现在的《征途》流过来的？有多大比例？

史玉柱：有四成是现在免费版玩家过来的，六成是已经有一年以上没有玩过《征途》的玩家，这其中还有四成是一年之内没有再玩过《征途》的玩家。

大众软件：为什么怀旧版要推出没有开宝箱、没有装备改造、没有经验促销活动这三大永久性承诺。这对玩家有什么好处？

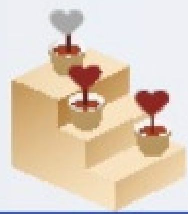
史玉柱：当时我们做调查时，分析过流失掉的这些玩家。对于《征途》，绝大部分人是这样一个观点，评价的第一句话就是，“《征途》是我玩过的最好玩的游戏”，第二句话是“我不喜欢这个收费模式”，于是我们针对收费模式来进一步调查。实际上现在我们承诺也就是去掉流失掉的玩家最不喜欢的地方，减少玩家的收费项目，这样就形成一个更公平的世界。

大众软件：开箱子取消了，对收入会不会有影响？

史玉柱：做这个版本时我们没有太考虑收益，至少是暂时不考虑。以后我们不会在人均消费上做文章，我们的重点是在人数上。

大众软件：请问你如何评价网游行业内这第一个成功的怀旧版模式？之前你提到的降低人均消费等措施这是否意味着巨人网络的运营理念发生了转变？

史玉柱：任何网游都有一个共同特征，留下的人与所有玩过这款游戏的人相比，比例都是极低的，很少有哪款游戏超过20%，这是行业特点。所以我们才对挽回那些流失的玩家有信心，也相信这是一个可以挖掘的增长点。我们现在计划一款游戏，就是要开一条线，比如《征途》的研发部门，我们就是一直走下去，10年、15年走下去，因为一款网游的生命周期不可限量。至于说巨人网络的转型，的确有一些转变，这是我们公司在做未来几年规划时确定的一点，我们讨论两三年之后的业务，就会面临这些问题。



晶合热点

第三届英特尔极限大师杯赛中国站落地成都

2008年9月10日，英特尔（中国）有限公司在“中国西南·中央欢乐区区域发展研讨会”上正式宣布，“2008年第三届英特尔极限大师杯赛”中国站比赛将于今年年底在成都举办，这是此项赛事首次登陆中国。英特尔极限大师杯赛（Intel Extreme Master）是第一个全球规模的电竞精英锦标赛。自从2006年实施以欧洲为基地的全球性赛事起，赛事的规模和参赛国家的数量都在不断攀升。2008年第三届英特尔极限大师杯赛亚洲区决赛将由中韩两国共同举办，并于年底首次在中国成都鸣锣开战，届时将在全国范围内掀起一股劲爆的电子竞技热潮。对中国众多电子竞技超级玩家和游戏迷们来说，有机会目睹最顶级电子竞技玩家在全球最大规模的电子竞技赛场上一争高下，无疑是一场梦寐以求的游戏盛宴。而中国站预选赛的优胜者将有机会代表中国参加在德国汉诺威举办的英特尔大师赛全球总决赛，并将与其他国家的精英同台会师，上演极限大师的终极对决并角逐世界电子竞技的最高荣誉和75万美元总奖金。随着倍受全球玩家欢迎的《反恐精英 1.6》（5对5）、《魔兽世界》（3对3）成为大师杯的比赛项目。另外即将上市的酷睿i7处理器也将在本次赛事亮相，并成为赛事的标准配置产品。



EA宣布停止收购Take-Two

2008年9月14日，美国电子艺界（EA）公司宣布准备撤销对Take-Two的收购提议。EA公司原本提议以每股25.76美元价格收购Take-Two，而后者以低估其业务价值为理由拒绝这一出价。但在上月美国贸易委员会批准其合并计划后，两公司宣布正式进入并购磋商。EA没有提供放弃收购的具体原因，仅指出在尽职审查过程当中，“EA决定不再向Take-Two提出收购提议，并中止与该公司的讨论。”若两公司成功合并，那么《极品飞车》（Need for Speed）、

《模拟人生》（The Sims）等系列游戏的出版商将与《侠盗猎车手》（Grand Theft Auto）的发行商联手打造一家电脑与视频游戏领域的航空母舰。如今看来这一计划业已搁浅。

金山将与王老吉共推网游专属饮料



2008年9月16日，金山软件向本刊确认，将与广州王老吉药业股份有限公司结成合作伙伴关系，双方将为网游《剑侠世界》推专属饮料，该饮料计划在当月上市。据悉，双方将资源整合，在品牌、市场、渠道等方面展开多层次合作。该饮料预计将在当月下旬面市并流入终端渠道，近一千万瓶带有剑侠世界专属Logo和画面的王老吉凉茶将通过金山、王老吉各自渠道进入终端销售。金山软件高级副总裁、网游事业部总经理邹涛表示，希望此次《剑侠世界》、王老吉的合作能引起更多的关注，同时金山对合作细节将带给《剑侠世界》实质性益处充满信心。

中移动介入手机网游

2008年9月16日，中国移动向合作伙伴发出通知，宣布首批9款手机网游通过公测。其中，空中猛犸的《天劫》、美通无线的《三界传说》与掌上明珠的《幻想I时代》三款游戏已经于9月10日正式上线计费，另6款将于9月25日前正式上线计费。就在不久前的8月1日，中国移动刚对其手机游戏单机平台“百宝箱”执行了旨在推广精品策略的“限量令”，两者相联，中国移动的手机游戏梦正在快速做大。



晶合新作

《巫妖王之怒》发布时间确定



2008年9月15日，暴雪官方网站以醒目的宣传图片公告玩家，《魔兽世界》第二个资料片《巫妖王之怒》将于11月13号正式发售。在《巫妖王之怒》正式发售之前，会有一个前置过渡版本，玩家起名为3.0冰封前夕（类似《燃烧远征》之前的“风暴前夕”），与《魔兽世界——燃烧的远征》发布前更新补丁类似，该内容补丁旨在引导现有游戏内容向资料片过渡，并使玩家能更好地预先了解资料片某些激动人心的新特征。该补丁已开始在测试服上测试。全球各地区发布时间也已经在页面上公示，唯一没有确定发布日期的是中国大陆地区。根据《燃烧远征》带给我们的经验，预计在《暗黑破坏神》最新系列游戏的中文版发布之前，我们应该有幸能等来巫妖王的降临。

中华网游戏集团召开绿色网游发布会



2008年9月10日，中华网游戏集团（以下简称CDC GAMES）于北京召开发布会，本次会议的主题是“同创绿色网游 共建环保未来”。游戏工委秘书长刘杰华及CDC GAMES COO禤文浩出席本次会议。刘杰华秘书长对于CDC GAMES的健康运动主题的《极速轮滑》、益智的《数码宝贝Online》、充满科技元素极具想象力的EVE等三款“绿色网游”给予充分肯定，鼓励CDC GAMES给玩家带来更多健康向上的游戏产品。刘杰华秘书长还表示，“绿色网游”正处于进步阶段，需要社会的广泛关注和支持。现阶段已取得一定的成功，在接下来的日子里，还要加大发展“绿色网游”的力度，为玩家带来更优秀的游戏产品。

《孢子》全球隆重上市

2008年9月4日，EA和Maxis共同宣布，备受期待的游戏《孢子》（Spore）的PC、Mac、NDS、手机及iPhone等多个版本在全球零售店陆续上架销售。《孢子》将带给玩家属于他们自己的个人宇宙，创造并进化生命、建立部落、建造文明、塑造整个世界，甚至探索充满其他玩家创造物的宇宙。同时并给予玩家们种类丰富的工具，使他们几乎可以自定义他们周围的整个宇宙：生物、载具、建筑，甚至宇宙飞船。Maxis总设计师威尔·莱特（Will Wright）表示，“跨越数以亿年的时空，《孢子》游戏中所涉及的范围之广可谓史无前例。我们花费很长时间来制作这款游戏，我们在Maxis的团队非常激动能最终和全球玩家共同分享这成果。”





晶合声音

“显然我们是生活在火星上的，不属于地球。”

针对《巫妖王之怒》将于11月13日开始“全球”陆续上市，而中国大陆地区却迟迟不能确定合作方和更新日期的现实，中国玩家如此自嘲。不过幸好中国的领土台湾岛还留在地球上，着急的不妨去那里先体验一下。

“《魔兽世界》，坑害少年，朱骏滚蛋！”

这是中超联赛第16轮申花队客场对深圳比赛时，深圳球迷打出的讽刺朱骏的标语。显然这些球迷要么是存心添乱，要么是根本不玩游戏。难道他们不知道《魔兽世界》坚决执行了保护青少年的网络游戏防沉迷系统么？不知是否受到这个标语的影响，此役申花队以0比2输给深圳队。不过朱骏显然不会在乎这个标语，他更在乎球队的战绩和精神面貌。只是搞好中国足球的难度，显然比搞好中国游戏的难度大太多了。

“与暴雪竞争，做一款全新的够分量的作品，1亿美元就足够了”

EA的子公司Mythic副总裁兼《战锤在线》（Warhammer Online）首席设计师马克·雅各布斯（Mark Jacobs）如此评价与暴雪的竞争。不知如果他到中国游戏企业任职，这个资金数额是多少。目前来看，中国游戏制作者比他更能创造奇迹。

“用户使用外挂程序进行游戏，属于违反用户和运营商之间的合同协议，运营商有权依照合同进行处理。用户既然在进入游戏前已确认协议，就应尊重协议条款；以合同系权利义务不对等为由，要求合同无效缺乏事实依据。是否使用外挂，判别标准及数据认定权利依照合同要求应归属九城。”

这是各界关注的“魔兽玩家诉九城永久封停账户”事件的终审判决。这注定是个还要引起诸多争议的结果，一定有人骂娘，也一定有人称快。但无论如何，学会守规矩，是企业和玩家双方都必须要从此事件中学会的教训。当然对于虚拟装备和财富的立法界定问题，也终究要解决。



晶合人物

威尔·莱特（Will Wright）

威尔·莱特看上去是个热爱充当上帝的人，但他又喜欢从普通人的视角体验上帝。也许是因为这个原因，他创造了让普通人掌控一个城市，却又迷失于一个城市的《模拟城市》，然后又创造了更加贴近普通人视角的《模拟人生》系列。如今，他将视角触及的时间和空间再次扩展延伸，创造了可以让公众体验从单细胞生命逐渐进化，直到成为掌握空间航行技术的高级智慧生物的壮观新作《孢子》。也许他的作品在中国市场的命运会像他已往作品经历的那样，依旧不能大红大紫，但面对这样一款充满童趣和想象力的作品，我们还是需要向这位游戏制作大师致敬。他天马行空的思维和精益求精的严谨态度，都是中国游戏制作者需要认真思索和学习研究的。


威尔·莱特



晶合快评

韩国手机游戏业一瞥

■本刊记者 生铁

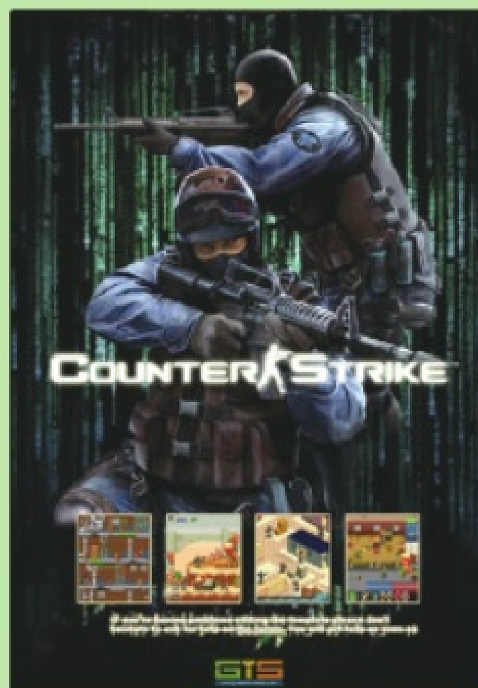


9月初，国内手机游戏开发商/运营商格锐数码参加了在光州举办的2008年第三届韩国国际文化创意产业博览会，本刊记者应邀赴韩国参观了此次展会，并走访了当地几家知名手机游戏开发商。

从走访和参加博览会的情况来看，韩国手机游戏市场在全球范围内都是最发达的，这取决于其在手机无线增值产业领域的良好基础。韩国的手机游戏市场可以粗略分为几个阶段，第一阶段时只要是游戏用户都会去下载；到了第二阶段，大部分的用户都会看品牌，他们认为有着知名品牌的游戏就代表着好的品质；第三阶段，用户开始学会挑选游戏的品质，韩国也会在当地推出很多基于互联网的手机游戏网站；现在发展到了第四阶段，手机游戏开始逐步向网络游戏去过渡。韩国手机游戏的运营模式与中国有所区别，由于韩国手机上网按流量收取费用的价格较高，因此韩国部分本土手机游戏开发商会根据自身产品的特点采用与运营商合作推出产品免流量费的包月服务。在用户观念上，韩国玩家也相对超前，与国内手机游戏品质良莠不齐的情况不同，韩国玩家已经对手机开发商的品牌、游戏作品的品牌有着更强烈的关注。


已经晚上8点多了，WINDYSOFT的办公室里仍灯火通明，可以看到墙上公司的标语：Together we DREAM！together we HAPPY！

格锐数码虽然今年是第一次参加韩国国际文化创意产业博览会，但早在2005年，该公司的产品《幻魔录》就已经出口到韩国。这次格锐数码带去了该公司开发的近十款手机游戏新品，其中已经上线运营的《龙王子之翼》和即将推出的《三国吕布传》都是针对韩国手机游戏的精品化要求打造的。与此同时格锐数码还与韩国本土规模较大的3家数字内容贸易商、2家手机游戏厂商达成了一定的合作意向，记者在首尔走访的WINDYSOFT公司就是其中一家。这家公司在代理开发品牌游戏方面有较为强大的优势。在两家公司所达成的合作意向中，合作方式也是较为灵活的。



这是格锐数码在本届韩国文博会上展出的新作手机CS

在手机内容方面，中国与韩国开发商、运营商之间的合作才刚刚开始，格锐数码在届韩国国际文化创意产业博览会结束后，仍将继续加深与韩国企业的合作。中韩两国在手机行业合作的前景如何，还需要今后一段时间的观察。

帝国——全面战争
Empires：Total War

类型：策略　**制作：**Creative Assembly
发行：未定　**上市日期：**2009年2月
推荐度：★★★★

帝国——全面战争
Empires：Total War

■江苏 唯青

揭开火器时代的战争大幕

万众瞩目的战争游戏《帝国——全面战争》（以下简称RTW）终于在此次的GC08展会上公布了陆战模式的试玩版本，此次演示的是普鲁士军队从大英帝国军队手中夺取一个欧洲小镇。制作组表示除了这两个派别以外，还有16个欧洲势力可供玩家扮演，此外还有38个无法进行操作的派别（均为非洲、印度和南美的殖民对象）。

在发现普鲁士军队逼近之后，AI控制的英国军队从城镇中走出列队待机，这不同于《中世纪2》中守城部队从来不会主动迎战的设计。游戏主创James Russell表示，ETW在战略地图的设计上做出很大的改进：城市的重要设施，如宫殿、海港、矿井等均作为实体存在，这就意味着玩家可以占领大地图上的这些设施，而不一定要攻下城市之后才能获取其功能。因此作为防守一方不能呆在城内，否则只能是死守一座空城而已。另外，在战术画面中，由于这一时期的火炮威力已经大为增强，攻城一方可以用重炮将城镇炸成碎片，而防守一方无法展开的步兵队形，只能在拥挤的街道和城墙上充当对方炮弹的活靶。



城墙对于火器时代战争的意义已经不大



刺刀对决

在战前准备中，可以看到ETW多出不少新设计，首先是防守一方可以布置战壕、掩体，其防御设施的数量和质量取决于将领本人的特技。另外地形对战斗的影响也是巨大的，这一时期的战争形态表现为“两组列好队伍的火枪兵交替进行近距离射击”，因为前装燧发枪的精度和射程很差，并且装弹时士兵只能以站立姿势进行，但如果拥有废墟、矮墙、树林等掩体来保护自己，那么士兵的伤亡率可以得到有效控制。

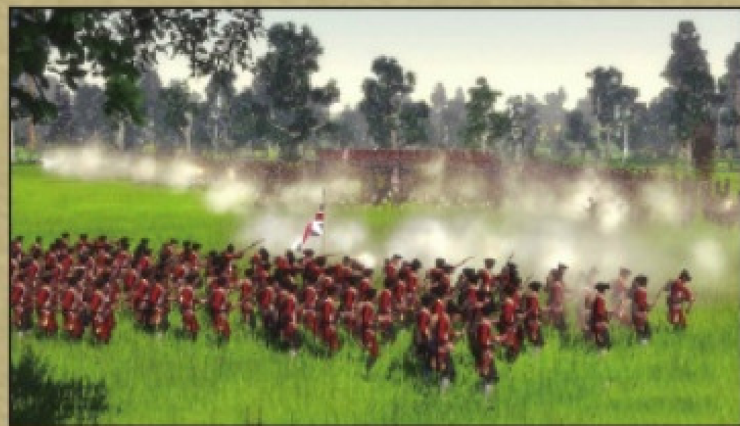
更富动态性的战场表现

在两军开始交战之后，游戏第一次演示了刺刀的使用，如果此时还没有研究高级刺刀，那么步兵会停止开火，然后安装刺刀，由于刀柄是类似香槟瓶口的软木塞，因此一旦进入刺刀肉搏状态，士兵就无法开火，停止肉搏之后还要重新卸下刺刀，在激烈的战况中这是很危险的举动，而拥有“卡座式刺刀”特技的一方则可以很轻松地直接控制步兵实施冲锋。

在AI处于劣势之后，英国军队开始向城内撤退，此时演示的情况并不像以往那样是一哄而散的溃散，英军留下射程远、精度高的线膛枪手，他们会自动寻找周围的掩体，以卧姿、蹲姿对普军进行交替射击，从而掩护大部队的转移。而放在城市中无法开火的大炮，也在马匹的牵引下布置在城门口，对队形越来越密集的敌军发射开花弹。



游戏中并没有拿破仑，其战役模式的重点是美国独立战争



英军将拥有全游戏最为强势的火枪部队

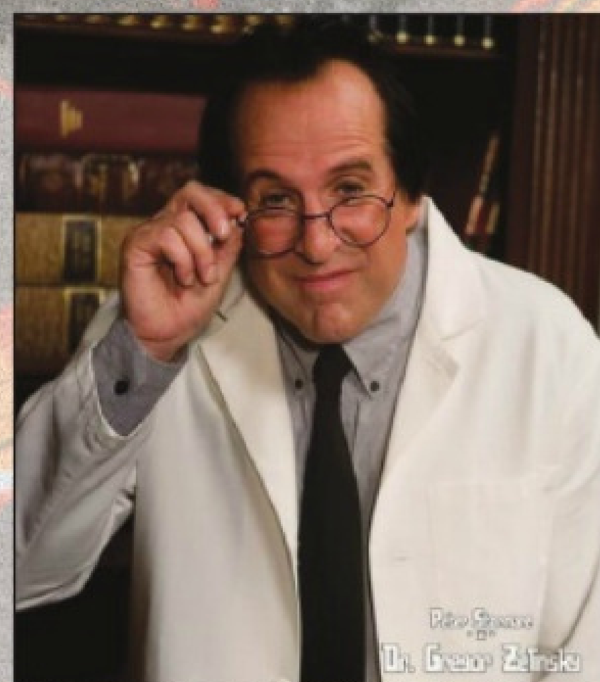
就游戏演示的情况来看，火药时代的战争已经越来越依赖火力而不是人力，战场上的不确定因素越来越少，另一方面，由于这一时期火器的性能非常不稳定，纪律、队列和士气才是最大化发挥火力的关键因素，对应这一特点，游戏依然对操作有很高的要求。战术界面中多出一个强制开火按钮，它的作用是控制士兵开火的时机，对于刚刚进入射程的敌军来说，AI控制开火的结果，就是一阵弹幕之后并无法对敌人带来太大杀伤，此时就需要玩家用强制攻击命令来控制最佳射击距离。天气对战场的影响也越来越大，雨天作战火器会出现失灵现象，大炮的射程和发射速率也会受到严重影响，而原本可以以跳弹和破片方式杀伤步兵群的实心弹，在雨天炮弹会陷到泥地里面。雨天对骑兵的行动同样会造成影响，泥泞的土地会使得骑兵无法冲刺。

演示的最后，且战且退的普鲁士军被赶回城内，巷战同以往“全战”的一窝蜂械斗相比也有很大改进，士兵可以进入房屋来掩护，对于守方而言，这个特性尤为重要，而占据重火力主动权的攻方也可以用大炮来将这些建筑炸毁，所付出的代价就是在占领之后，城市的所有建筑需要重新建造，熟悉“全战”的玩家都知道，建筑的花费远远高于部队的训练，这也要求玩家去权衡最合算的攻击方式。P

红色警戒3

■ 北京 不吃豆的豆豆

继《红色警戒3》系统、画面、兵种介绍之后，美国艺电于今年德国莱比锡Games Convention 2008会场上正式宣布参与出演本作的演员名单，已知出现在真人影片中的角色不乏好莱坞的著名演员，此外，美国艺电还跨界邀请了格斗明星加盟演出，为游戏注入更多另类色彩。



贵格·赛林斯基博士：一副神经兮兮的表情，鼻子上架一副黑边眼镜，略秃的头顶，有些木讷的眼神，这些要素往往会出现在叫做“天才”一类的人身上。贵格·赛林斯基博士正是这样一位根据爱因斯坦理论发明时光旅行技术的聪明俄国科学家。

俄军



俄国总理查丹科：这位野心勃勃的前任上校，在本作中晋升为国家领导人，他对自己的能力极为自信，认为他的领导方针是提升俄国在世界排行的最佳选择。本作中，查丹科由曾出演过《黑魔王》以及《加菲猫2》等影片的Tim Curry扮演。



俄国情报官达夏·费多洛维齐：人们常常因为过于注意她的身材而忽略掉她的能力——要知道在你醉心于她的“海沟”时，她放在卡拉什尼科夫枪栓上的手指也正蓄势待发。经验告诉人们，最好不要轻易招惹这类负责情报与战斗计划的漂亮女人。



俄军突击队员娜塔莎：被称为“寂静死亡”的娜塔莎，能在不被发现的情况下轻松歼灭敌人。娜塔莎在游戏中是玩家能够操控扮演的角色。



库可夫将军：这位体格健壮、表情严肃的俄国将军是冷酷的职业军人的最佳写照。他性格暴躁，但严格遵从上级命令，并坚决执行。显然，制作方看中了Andrew Divoff所具备的坚毅冷静的表情和高大挺拔的身材。



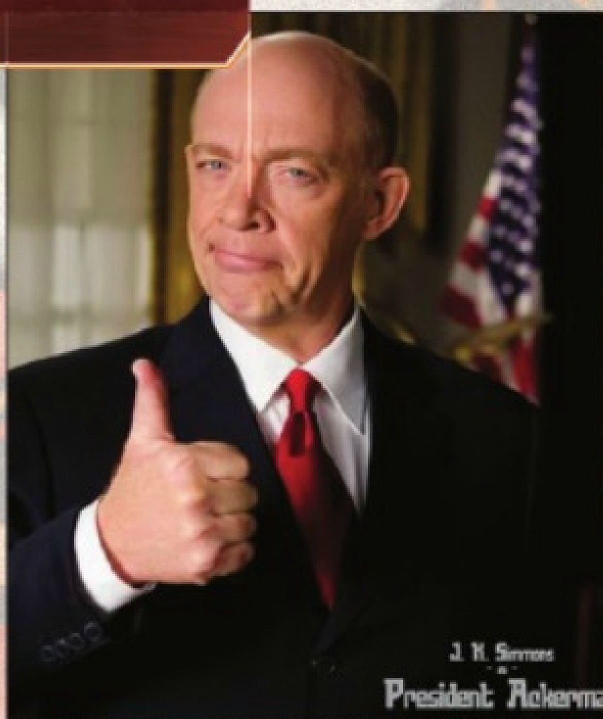
俄国空军指挥官夏娜：她有着一头秋天麦穗般的金色秀发，蓝天般清澈的眼神和云朵样柔软的肌肤，这样的空军指挥官美貌与才华并重，天生让人产生信任感。

演员名单大曝光

红色警戒3
Red Alert 3

制作：美国艺电 **发行：**美国艺电
游戏类型：即时战略 **发售日期：**2008年第三季度
推荐度：★★★★

盟军



美国总统霍华·阿克曼：JK Simmons曾经参演过多达70余部电影，可惜鲜有担任主角的机会，这次化身美国总统，希望更多人因为游戏而加深对他的了解，为自己的电影事业创造机会。

人工智能将领（盟军）



指挥官华伦·富勒：Randy Couture比起演《蝎子王2》的时候似乎瘦了不少，扮相也和游戏中的身份相符，看起来思维敏捷、行动迅猛、行事严谨。



指挥官利塞特·韩利：哦，真受不了，盟军专门摆出“小可爱”风格的美女来吸引玩家的眼球，继伊娃后，又找来了对精密武器有着深入了解的利塞特。



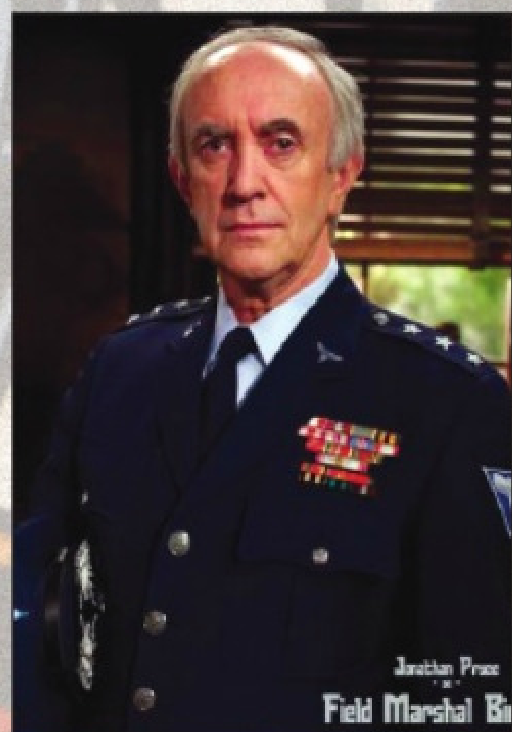


战地探员谭雅：这位由Jenny McCarthy出演的负责执行特殊任务的战地探员争议颇大，很多人都认为她的形象气质远不如前作中的扮演者。你瞧，要表现得好像真是一位了解15种徒手杀人方法的三角洲队员，可不是只有胸部就行的。

盟军情报官伊娃·麦肯娜：这位专门负责代表盟国联军领袖传达任务情资的美国军官是个典型的美国姑娘。看似活泼开朗，但其实不会轻易表露内心的情感。



随着发售日期的临近，《红色警戒》所公布的资料也越来越多，越来越详细，目前其豪华版也公开接受预定。就目前情况来看，其跳票的可能性低于20%，有望年底与玩家见面。



陆军元帅罗伯特·宾汉：说实话，让Jonathan Pryce来演战时最高盟军指挥官看起来有点过于温和了，他还是更适合演《加勒比海盗》中伊丽莎白父亲那样的慈祥老伯伯。



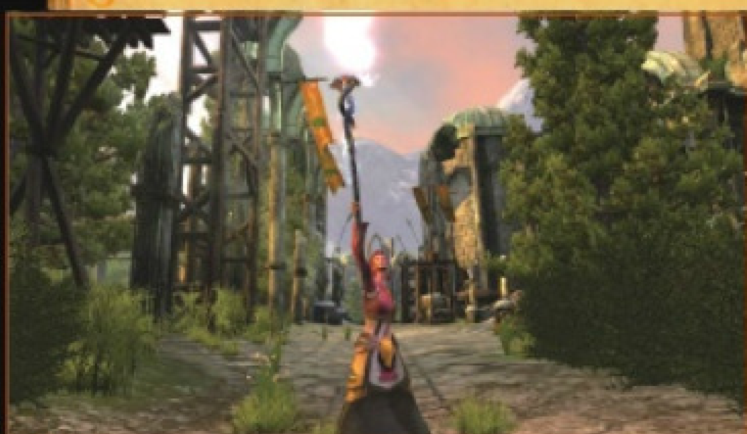
被BioWare遗忘的角落
龙世纪 起源

■北京 深水城的蚕宝宝

早在2004年春季，BioWare就宣布《龙世纪》正处于制作中的消息，之后却突然销声匿迹，仿佛该作品被取消开发一样。在玩家逐渐把它从记忆中抹去后，“迷失于太空”的BioWare忽然又公布了大量该作品的最新消息，并赋予其正式的副标题——《起源》，同时不遗余力地以“《博德之门》精神上的续集”的噱头为该作品展开宣传。已然成为北美RPG梦工厂的BioWare认为，可能“博德之门”和“无冬”系列的玩家也乐于在他们所打造的庞大太空世界里探索，但玩家们想念精灵、火球以及他们的铠甲。于是，《龙世纪》带着它那纯正的奇幻血统回归了。

起源：新的三部曲酝酿中

《龙世纪》的背景故事也是奇幻游戏常用的设定——瘟疫肆虐、邪恶滋生之类的。修道院的智者常告诫人们：人类的狂妄自大将给这个世界带来毁灭。作为智力属性最高的职业，法师也是最容易骄傲自满的，野心勃勃的他们企图侵占天堂的领域，却被天堂所放逐。在无尽的欲望和不断地堕落中，他们最终变成黑暗的俘虏，以怪物的面孔重新回到这个世界。他们霸占了本属于矮人的地下王国，在那里举行了召唤恶魔的仪式，并让远古巨龙陷入沉睡之中。恶魔带领下的怪物们像瘟疫般侵袭了人类的世界……这是个需要英雄的时代。BioWare声称《龙世纪》将会是一部“黑暗的英雄史诗”，而《起源》只不过是一部序曲而已（难道又是一个“三部曲”？）。


法师的傲慢是这场罪恶的根源


在恶魔般的怪物面前人类是如此不堪一击，这是个需要英雄的时代

《龙世纪》是一款相当标准的“BioWare式RPG”。比如可随时暂停的战斗啦，在冒险途中加入你队伍的同伴啦，大量影响主线剧情发展的分支任务和多样选择啦，以及——那往往占了大半个屏幕的对话树（真不知道看到这个是该哭还是该笑了）。


《龙世纪》允许玩家控制一个最多由4人组成的冒险小队，图中的俯视角不但更利于观察周围的形势，也能更方便地操作一整支小队

颠覆：这不是一款DnDRPG

因为之前的作品烙上了太多“DnD”的印记，BioWare为《龙世纪》设计了诸多创新。游戏的副标题“起源”不仅意味着崭新篇章的开始，还暗指了游戏的全新人物创建系统——血统。《龙世纪》将传统RPG的职业、背景、属性和特长等概念都整合到血统系统中。至于血统如何创建或操作目前尚不明确，但BioWare声称它将更突出西式RPG最强调的互动性，尤其是在游戏刚开始的几个小时里，玩家对血统的选择将直接影响游戏中NPC对玩家的态度。让我们来举个例子。当玩家来到Ostagar城时，城里的居民们正准备应对怪物的下一轮袭击，军需官正为此事焦头烂额。当玩家扮演的贵族人类战士向军需官打听消息时，他立即以谦和的语气回答，并向你抱怨一个事先拿了雇金的精灵到现在还没完成任务回来。而如果你扮演的是一名精灵，你会发现军需官的态度明显转变，他甚至把你看成是那个拿了钱就跑路的精灵，直到你表明自己是帝国军队派来援助他们的才有好转。是的，不同于传统奇幻游戏，《龙世纪》中的精灵可不是什么睿智优雅的高等种族，虽然他们仍然擅长使用弓箭和魔法，但在这个世界里他们只能算二等公民，城里的大部分精灵NPC不是任劳任怨的仆人就是鬼鬼祟祟的小偷。总之，那些踌躇满意想当“莱戈拉斯二世”的玩家们可得有心理准备了。


典型的奇幻都市，在这里会遇到什么样的NPC呢？


血统的选择会影响到游戏中NPC对你的态度

龙世纪——起源
Dragon Age: Origins

游戏类型：角色扮演　**制作：**BioWare
发行：Electronic Arts
上市日期：2009年第一季度　**推荐度：**★★★★

传承：BioWare式RPG的魅力

有《翡翠帝国》和《质量效应》的前鉴，《龙世纪》的战斗系统更倾向于动作游戏已在意料之中，所幸的是暂停键被保留了下来。玩家可以随时停下来，为冒险小队的各个成员下达作战指令，然后欣赏华丽的演出。有趣的是，这次的魔法效果不但绚丽，而且还能与环境产生互动。例如，玩家不小心踩着一个类似油腻术的陷阱（啊，连陷阱也要继承么，真讨厌），这时敌人会很智能地跑到你身边"油上点火"……别急，让精灵法师MM吟唱一个暴风雪法术吧，火焰便立即被漫天飞舞的雪花所埋葬。作为回报，你也可以在敌人脚下施放油腻术然后立马扔个火球过去，如果再送上一个风暴法术……嘿嘿，想想那火会烧得有多烈！BioWare称之为"法术连锁"（Spell Combo）系统，如果灵活运用能起到迅速扭转战局的作用。可以说，《龙世纪》表面上看起来是一款动作化的RPG，但本质上仍然相当讲究团队策略和合作技巧，和以往一样，你不得不经常暂停游戏以作调整，当即时动作游戏来要会死得很难看……游戏采用了时下最流行的越肩视角，但不得不说多数时候你还是得把镜头缩小到类似俯视角的状态才能更好地观察周围的情况，好在BioWare提供了这种功能，否则很难想象如何能在越肩视角下有效地操作一个4人小队。


"法术连锁"目前看来是个既富有创意又可以增加战斗策略性的新颖系统

工具箱：你才是世界的主人

我知道你们很多人都等着看这部分内容——老地下城主们、扩展达人们，以及更多希望花50美元就能玩上一整年甚至更长时间的普通玩家们。那么，欢呼吧，BioWare承诺为《龙世纪》打造功能更强大、更全面的工具箱（Toolset）。新的Toolset都有哪些显著的特点呢？让我们一起来看看吧。


玩家可自创魔法并制作新的魔法效果

创造全新的冒险：《龙世纪》自带的物件和区域就异常丰富，玩家可以在现有的场景中增加全新的任务、角色、脚本、对话以及剧情。

强大的脚本编辑器：玩家可以完全自行修改游戏的战斗系统和怪物的AI，创建独一无二的连续技和团队作战技巧。

专属交流社区：BioWare计划在网上建立Toolset的专属交流社区，玩家可以在此上传或交换自己创建的内容及下载Toolset更新。

持续更新服务：BioWare在游戏推出后会不断地推出新增物品下载并充实Toolset的功能，这些新物品可以让玩家制作风格多变的新场景。

选择：杀？不杀？这是个问题

互动性仍然是《龙世纪》比较侧重的一个方面，玩家在冒险途中会遇到各种大大小小的选择，有的无足轻重，有的则会影响剧情的发展方向。例如，在游戏的一个城镇中，玩家会遇到一个被关在笼子里的囚犯，这个快饿死的可怜人乞求你给他一些食物充饥，如果满足他，你会得到一把魔法宝箱的钥匙作为回报；你也可以一刀了结他，然后从尸体上捡走钥匙。你的选择将会对之后的剧情造成不可预料的后果，而游戏中各种细小的选择更是多如牛毛。例如在某一个关卡中，面对敌人潮水般的攻击，玩家需要爬上塔顶点燃烟火以寻求友军援助。在塔底你会遇到一名守卫，他告诉你整座塔已被敌方包围，你可以选择让他加入你的队伍与你并肩作战，也可以让他在原地驻守。叫我说，你就放心地拿他当炮灰吧——这个无名小卒并不是什么剧情NPC，死了也无伤大雅（暗自哼道：点火我来，送死你去……）。此外，游戏的对话树也和以往一样包含了数种选择，你可以用友好、不冷不热或粗鲁的态度来回应游戏中的NPC，他们对你的态度也会大不相同。


有的同伴会始终伴随你左右，而另外一些只能悲惨地作为炮灰牺牲

期待：Toolset将持续辉煌？

BioWare为《无冬之夜》打造的Toolset可以说是最激动人心的游戏附属套件，在激发玩家想像力与创造力的同时扩大了游戏的影响力以及延长了游戏的生命力，玩家和开发商皆大欢喜。其实早在Toolset之前，BioWare就经常在其官方的游戏社区里提供一些自建工具包给玩家下载，到2002年《无冬之夜》推出之时BioWare已积累了大量相关经验，Toolset获得了空前的成功。玩家通过这个工具制作了5000多个冒险模组，同时创造了无数的游戏物品——武器、盔甲、食品，甚至是特效、建筑模型，以及数十个细节丰富的全新冒险舞台。《无冬之夜》其实是一款相当平庸的游戏，正是Toolset让其出类拔萃，熠熠生辉。

虽然这不是一款基于DnD规则的RPG，但却仍然少不了龙，还有地下城

《龙世纪》的Toolset看起来令人兴奋，如果BioWare能像最后一条所说的持续提供游戏的更新下载，也不枉我们等它这么多年。当年暴雪为《暗黑破坏神II》打的一个补丁就能将玩家逐渐熄灭的热情再次点燃，将游戏的生命力再延长一年，期待同样是精品厂商的BioWare的表现了，毕竟现在能这么做的单机游戏太少了。

今年的6月11日，著名游戏第三方开发商雅达利与纸笔游戏和集换式桌上游戏的发行商海岸巫师在纽约宣布他们将开发《无冬之夜2》的第二部资料片：泽希尔风暴（以下简称SoZ）。这款扩展版本还是由黑曜石开发，它被宣称是一款回归古典学院派的角色扮演游戏。归纳来讲，游戏注重团队系统（包括它的自定义性）、地下城踢门和一个巨大并且非线性的野外地图探索系统。故事紧接着NWN2击败暗影之王后试图复苏的剑湾贸易航路，游戏中甚至关乎到即将发行的DND4版的一些内容。

无冬之夜2——泽希尔风暴
Neverwinter Nights 2：Storm of Zehir

■北京 jhvh

无冬之夜2——泽希尔风暴
Neverwinter Nights 2：Storm of Zehir

类型：角色扮演　**制作：**Obsidian
发行：Atari　**上市日期：**2008年第四季度
推荐度：★★★★

楚尔坦半岛位于费茹的西南一隅，这是一片布满丛林的化外之地。这里疫病横行，野蛮的部落互相泾渭分明。从当地的地精、蜥蜴人与野矮人等诸多部落混居，以及各种凶猛野兽间或出没的状况看，这里的确是一块是非之地。不过，当地其实也有欢迎商贾的待客之所，像塔拉沙、楚尔特、庭多尔之类的港口营地。SoZ的故事线就将采用这块在游戏和其他作品中较少涉及的区域，将这危险蛮荒、充满投机与欺诈的地带做成开放性的地图，允许玩家组织冒险团队成为赏金猎人或是拿人钱财与人消灾的雇佣兵，最终发觉并捣毁蛇人的阴谋。



泽希尔是4版DND的邪恶神祇，有部分叛逆邪恶的游荡者或类人种族，例如蛇人冠军将选择信奉他成为自己的神。关于他的真面目，在各种规则书和DDM的新资料中已经初现端倪，在这部新的资料片中或许就有机会全面了解4版中将出现的变化和改动。

在NWN2中，游戏终于摆脱1代“重视编辑器和线上多人游戏模式、忽视角色塑造”的指责。在NWN2的第一部资料片“背叛者的面具”中，游戏更加注重史诗性的故事线和情节推动，让玩家经历一场惊心动魄而又引人入胜的冒险。在SoZ中，起码在开始部分，并不会强调故事的主线，玩家可以注重与配角的互动和区域的探索上，不急不徐展开自己的游戏。



老玩家可能会兴奋，游戏中主要的一条故事线，玩家将跟随Ed Greenwood笔下“被遗忘国度”的著名NPC瓦罗的指引下来到楚尔坦，最终粉碎侍奉泽希尔的蛇人部族的阴谋。除去这条主旋律特色明显的背景外，游戏还有另外一些重要的内容，玩家团队将会加入一个由神秘人掌控的贸易行会，同时玩家的选择和判断也将影响这个行会的命运和走向。

关于团队系统，玩家们老早就对于NWN的预设角色不满意，单人的游戏总是不如团队的游戏更受欢迎，SoZ的主设计师Tony Evans受到一些经典RPG如《光芒之池》《巫术》《神奇魔烛》这些团队角色扮演游戏的影响，在创作团队的共同努力下，终于将本作的小队系统作了彻底改进。包括完全自选的队员，你可以随时开除、招募或新建他们；由队员的种族、性别、技能、属性，甚至信仰所引起的不同互动。SoZ加强了团队对话的内容和回馈，这些交流并不是强制的过场，什么时候与队员交谈完全由玩家作主，当玩家厌倦了喋喋不休的讨论之后，也可以马上停止回到游戏中去。









游戏的大地图系统尤其引人注目，玩家可以通过区域标志的着色不同来分辨是否到达新的区域。游戏中包含广大的未探索区域，玩家也可以回到无冬城的黑湖区、西港之类的地点。有一点颇为有趣，玩家角色侦察和潜行之类的技巧将会决定新区域的产生和避免被伏击的可能。游戏的大地图也是3D生成的，采用和区域地图一样的引擎，只是比例变化了。当玩家到达新区域时，会遇到很多随机事件，同时在遭遇中立势力时，仍会提供足够多的文明对话选项而不只是砍杀了事。玩家也可能被雇佣参与商队的长途跋涉，这听起来不止是BG，简直还有Fallout的风味。除去纯种蛇人和灰兽人的新种族外，SoZ也会提供强调敏捷属性的新肉搏职业狱火术士和末日导者。作为4版新职业术士（Warlock）的进阶职业，他掌握更多咒法系和附魔系火焰技巧；末日导者，也是作为施神术者的进阶职业，在纸笔游戏中末日导者作为克兰沃牧师的进阶职业，但是这位死神的神性并没有在NWN2中得到体现，总体来说末日导者应该是一个专注驱逐、控制不死生物和肉搏技巧的新职业。

DND4版对于整体规则来说是一个极大的改动，表面上看在纸笔规则中的变化是明显的，增加了战斗的张力和变化性，并且在低阶冒险团队的可控性上得到了很好的改善，能让玩家更自由、更主动地投入，但是SoZ目前来看仍然是一款采用3R的游戏，它只是类似《冰风谷2》那样片面展示了新版规则的一些侧面，不过，对于广大CRPG爱好者来说，这些是无关紧要的，15个小时以上的游戏内容是否能满足他们的胃口才是问题。P



《汤姆·克兰西的鹰击长空》最新资料

Tom Clancy's HAWX

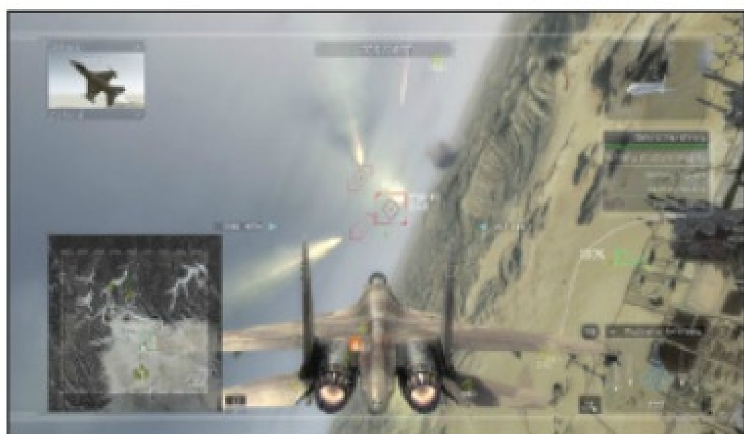
汤姆·克兰西的鹰击长空
Tom Clancy's HAWX

制作： UBI Romania　**发行：** UBI
类型： 空战模拟　**上市日期：** 2009年1月
推荐度： ★★★★

■云南 Allen

克兰西题材的首款空战游戏《鹰击长空》（简称HAWX）在本次GC08上进行了进一步的展示，同前两次表现出的不成熟相比，现在的HAWX加入了座舱视角，加强部分画面效果，并且改进了游戏系统。

HAWX同“克兰西”题材游戏世界观的关联极大。游戏的主角是一名加入私人军事公司的美军退役飞行员，这个角色对于《幽灵行动》的玩家来说并不陌生，他曾经在Xbox 360版的GRAW2中驾驶F-15两次解救了被重型坦克围困的幽灵行动组。游戏的第一个任务，就是从空中视角对这一行动的重新演绎。除此之外，游戏还将收录不少《末日战争》中的关卡，在这部克兰西题材的第一款RTS作品中，并没有收录固定翼飞机，美军召唤空袭就是依靠HAWX部队进行的，此次也展示了飞行员在肯尼迪航天中心上空保护轨道站顺利发射的任务，这也是即将在Endwar中出现的一个关卡。



正在发射多发追踪空空导弹的SU-27，让人想到了《皇牌空战》系列的XMA4导弹

同NAMCO的《皇牌空战》系列相比，HAWX的最大优势就是拥有真实的地表，制作组使用卫星图片打造出了阿富汗、非洲、南美的地貌，并且收录了巴黎、华盛顿等大城市的实际地图。目前已经确认的机种有17种，制作组宣布由于是现实题材，不会出现原创机体。游戏没有燃料的设定，由于其风格介于真实系飞行模拟和空中射击游戏之间，为了突出其爽快感，导弹数量将要达到几十枚，并且没有空空和空地导弹的划分，此外还有SP（特殊兵装）武器的登场。制作组还宣布游戏将和上海小组共享部分《末日战争》的技术，包括语音控制，在中后期的大机群和空地立体作战中，玩家可以使用语音命令来控制僚机和地面单位的行动。P



大机群混战

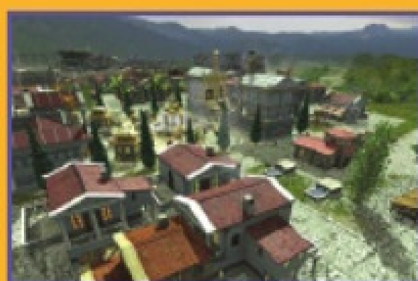
New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 小臭臭

前言：本期值得一玩的游戏还真不少，《罗马帝国——皇帝》《太空围攻》《GTR进化》都是不错的选择。此外，你还可以拿《野生动物园豪华版》里的动物们来恶搞一把，到《致命捕捞——阿拉斯加风暴》里体验一下海上捕捞的乐趣。

推荐 罗马帝国——皇帝
Imperium Romanum: Emperor Expansion
策略 推荐度：85

这个版本同样需要玩家考虑到宗教和所有罗马神灵的影响，除此之外，该资料片还提供更新更大的地图、最新设计的建筑物、新的任务和更多声音效果。



制作：Haemimont
发行：Kalypso
上市日期：2008年8月15日

太空围攻 推荐
Space Siege
动作 推荐度：85

游戏拥有多流程路线、精彩的故事情节、高级科技系统、多人连线对战模式，而且你还可以拥有机器人助手，使用多种战术动作，这一切听起来就很赞！



制作：Gas Powered Games
发行：SEGA
上市日期：2008年8月15日

野生动物园豪华版
Wildlife Zoo Deluxe Edition
模拟 推荐度：80

玩家将按着自己的设想建立野生动物园，从动物的需求到动物园的经营建设，你都要考虑周详，该游戏可以建造超过100种的动物的居住室。



制作：DreamCatcher Interactive
发行：DreamCatcher Interactive
上市日期：2008年8月15日

破碎的太阳
Shattered Suns
即时战略 推荐度：80

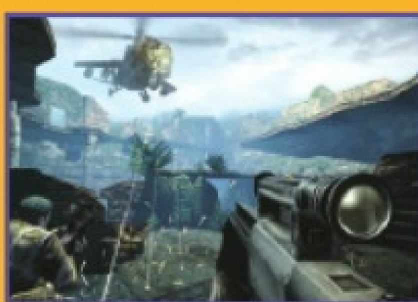
玩家可以指挥空间船舶飞往三维空间的任何一点，玩家还可以自由执行有趣的战略战术，如隐藏在星球后面埋伏敌人，并可以从一切可能的角度发起攻击。



制作：Clear Crown Studios
发行：Clear Crown Studios
上市日期：2008年8月15日

荣誉代码2——阴谋之岛
Code of Honor 2: Conspiracy Island
射击 推荐度：80

本作延续了一代中法国外籍军团的作战行动，玩家将进入法属圭亚那地区，找到反叛势力的秘密核设施并迅速消除核武器的威胁。



制作：City Interactive
发行：City Interactive
上市日期：2008年8月16日

致命捕捞——阿拉斯加风暴
Deadliest Catch: Alaskan Storm
模拟 推荐度：80

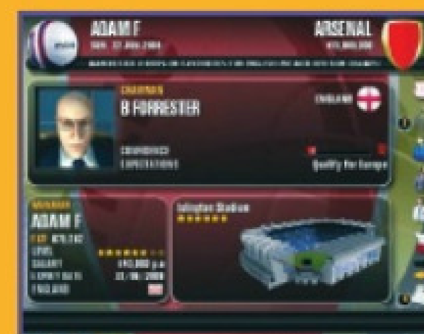
本作是基于“发现”频道系列节目而制作的。游戏里玩家驾驭着自己的船只，疯狂寻找海底的宝藏。玩家可以从5艘游戏提供的捕捞船中选择其一，也可以自己定制船只。



制作：Liquid Dragon Studios
发行：Greenwave
上市日期：2008年8月19日

英超足球经理09
Premier Manager 09
体育 推荐度：80

本赛季包括一种创新的大球场建设者，使玩家可以随时变更场地。本作采用全新的引擎，画面和游戏性都得到很大提升。



制作：Zoo Digital Publishing
发行：Zoo Digital Publishing
上市日期：2008年8月21日

推荐 GTR进化
GTR Evolution
竞速 推荐度：85

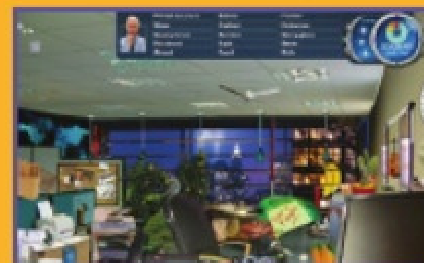
本作其实是在SimBin目前最新赛车游戏RACE 07的基础上增加了一个扩展包，主要就增加了一条赛道：Nurburgring Nordschleife。



制作：SimBin
发行：Viva Media
上市日期：2008年8月22日

夏威夷探险——失落之岛
Hawaiian Explorer: Lost Island
解谜 推荐度：75

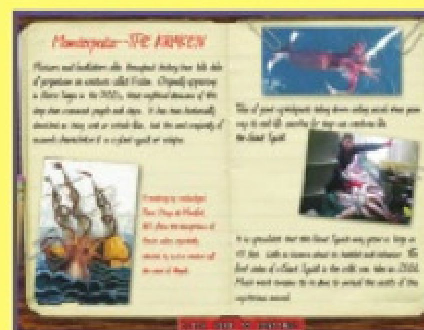
游戏中，玩家将出没于神庙、山洞、机棚及海滩棚屋中，寻找关于失踪探险家的线索。没有足够的耐心和一定的英语水平，这场冒险就会变成一场灾难。



制作：GameMill Publishing
发行：GameMill Publishing
上市日期：2008年8月22日

历史频道——怪兽探索
History Channel: Monster Quest
解谜 推荐度：75

游戏中共有5个怪物需要玩家进行调查，每解决一个案件后，一个新的案件将分配给你，运气好的话可以发掘出故事背后的真相以及神奇的怪兽。



制作：digitalbrandplay
发行：digitalbrandplay
上市日期：2008年8月22日

编者按：“空之轨迹”终于在国内推出了所有三部曲的中文汉化正版，在体验玩这个系列之后，玩家当中引发了颇多感叹。这个系列很好！这是绝大多数玩过“空之轨迹”三部曲玩家的共识，可是好在哪里？本期有两位作者要谈一谈他们的看法，黑龙江的杨雪梅从女性玩家的角度出发，她的文章感性与细腻；而碧海银鲨从游戏的小细节开始谈起，观点也颇具说服力。“空之轨迹”系列是PC平台为数不多的日式RPG，与大批风格厚重的美式RPG相比，让人颇有清新之感，希望今后的PC平台上这样的RPG能再多一些。

忘れられない、旅になる。

曾经生活过的另一个世界
——写在“空之轨迹”三部曲落幕之际

■黑龙江 杨雪梅

最初听到Falcom将推出“英雄传说6”时，心里是好奇的。从对其能否超越“卡卡布三部曲”在心中位置的怀疑，到之后因游戏所带来的震撼而翘首企盼着SC、3RD的急切心情，再到现在留恋不舍地看完片尾曲，突然会觉得，相信Falcom为我们所创造的一切吧，因为任何时候，那都是一段美妙的经历。



一、那个真实而又虚幻的大陆，虽然已不是卡卡布

空之轨迹是个怎样的世界？仍是卡卡布中那被分成3部分却是一个整体的存在吗？当然不是，虽然也有着3个部分（利贝尔王国、埃尔波尼亚帝国、卡尔瓦德共和国），但是看着游戏中那张再熟悉不过的地图，围绕本作中的舞台利贝尔并延伸向其他的土地，你会了解到这是一个开放性的、真实得会让人觉得这是个我们的世界并存着的地方。



空之轨迹的大陆



曾经的卡卡布大陆

就在这样一个舞台上，在空之女神的庇护下，有教会、有学校，有婚礼、有学园祭，有正义、也有罪恶。有着那么多与现实世界相同的东西，但又绝不是单纯的模仿。因为在这里支撑起人类生活的是导力，交通工具是飞艇，保护人民和国家安全的除了军队外还有游击协会。最重要的是，有着艾丝蒂尔、约修亚、科洛丝、卡西乌斯等活跃的游击士。

跟随着艾丝蒂尔这个3部作品中都活跃着的主角，最初作为见习游记士的小姑娘，也是英雄的女儿，一步步变成可以独当一面的A级游击士。身边的朋友都被她太阳般的耀眼感染着，感动着，坚定地走向自己的路，谱写英雄的传说。

开始只以为是普通政变的国家阴谋，慢慢地揭示出它的本质，过度自然而让人感觉不出突兀。与结社的强大相比，被操纵的理查德上校纵使再厉害也变得无比苍白，但他仍用属于自己的意志在战斗着，败给游击士们的同时，也终于悟出了自己的道。



艾丝蒂尔与伙伴们在三部曲中成长

真正面对结社强大的成员之时，每个人都经历了专属于自己的挑战，而其中穿插着搞笑成员怪盗B的寻物线索，又缓解了大家一直紧张的情绪。雪拉面对如同亲姐姐一般的露茜奥拉却必须扬起鞭子，金也不得不对当年的同门师兄动武，只因为他们都因各自的原因加入了结社。对由结社发起的4个城市4场灾难的渲染无疑是游戏的重头戏：卢安的幽灵事件被口口相传导致玩家也有了恐惧的感觉；蔡斯地震的时候以画面剧烈抖动的效果让玩家感同深受；洛连特的雾气氤氲，给走在平时再熟悉不过的路上探索

的玩家也带来了强烈不便；而柏斯超市被摧毁的瞬间则是更具震撼的视觉冲击，这一切都是最后大灾难的预兆。当“导力”全部瘫痪的时候，音乐恰到好处地全部换新，那种真实的难受、绝望的感觉被Falcom的御用JDK音乐组完美地营造出来。

灾难的最终形态——辉之环的真身终于出现。这是空之女神赐予人类的七至宝之一，因为其拥有强大的力量，使古代人们太依赖它赐予的魔法生活，渐渐地不思进取而走向堕落的深渊。被察觉了的古代人努力将其封印，但结社的白面怀斯曼却企图解开辉之环的力量来升华人类的思想和精神，并除去不合格的人类，创造一个所谓的“完美新世界”。艾丝蒂尔一行人认为即使将希望寄托在渺茫的未来也不能剥夺人们生存的权利，终于以坚定的意志战胜了扭曲的思想，崩溃了辉之环的实体。在解救了利贝尔乃至整个大陆的同时，艾丝蒂尔也几欲失去自己的生命，但和约修亚在一起，就什么也不会再害怕。最终传说中的英雄卡西乌斯出现，当年没能保护自己妻子的他，这一次终于能够亲手守护自己最重要的孩子们。



以神父与修女为主角的新舞台影之国

3RD的影之国是以神父与修女为主角的新舞台，也是半年前被毁灭的辉之环的附属物。失去了“环”的影之国需要一个新的载体，被选中的人便是凯文。凯文所属的星杯骑士团，与和游击协会不同的路线方式同结社斗争着，3RD以记忆的方式解释着整个“空之轨迹”中的伏笔。当凯文坠入炼狱依次面对被自己直接或间接杀死的怨灵时，也不断面对新的挑战，动摇或是找回自己，都在一线间。妈妈的出现，唤起心底最深的痛；怀斯曼的诱惑，也曾一度令其难以把持。当杀死为了消灭邪恶而甘愿自己充当载体的露菲娜时，影之国作为辉之环最后的残余，也彻底消失。围绕着女神七至宝之一的辉之环展开的空之轨迹三部曲，也终于到了尾声。

空之轨迹系列的结尾，传承着Falcom一向的惯性。最终的幕后主使也罢，最强的Boss也罢，都无法单纯地将其定性为绝对的反面或坏人，其背后并不一定是邪恶，更多的也可能是属于自己的坚持和无奈。我们对任何角色都无法真正去恨，结束最后一刀，也许泪水就会留下来。

二、因为有着Falcom赋予的生命，所以我们变得并不是可有可无

如果说那些有爱有恨的主角们建立了“空轨世界”的骨架，那么无法缺少的肉体，就是那些默默存在的NPC。

NPC是什么？在很多人看来他们是可有可无的存在，只要没有任务，即便完成整个游戏也可以不和NPC们说哪怕一句话。因为大多数游戏中，NPC都只会从头到尾就说着一两句没有意义、和剧情无关的废话。但是Falcom却不这么想，在“空之轨迹”的世界里不存在无名无姓的NPC，制作组在这方面倾注的心血，有多少玩家会注意到呢。

最容易被人忽略，但一旦不经意中发现便会印象深刻的NPC要数安顿了吧。在FC中主角们行至王都百货店门前时会发现，安顿在搭档利库斯的陪伴下坐在那里观望他所喜欢的女性梅夏；在SC的地震剧情之前，会发现安顿因在前作中女王诞辰庆典时告白被拒而在圣海姆门城墙上扬言要自杀，地震过后安顿躺在圣海姆门的地上因惊吓而不敢起来；之后安顿打起精神去旅行，但又因为大雾的关系追降在洛连特，为了追求爱娜他又让主角们去寻找“千杯不醉的药”（醉酒后在旅馆浴室冷水浇头的一幕堪称一绝……）；再次失败后回到王都，他又坐回了百货店前……当以为这个NPC的搞笑故事已经结束的时候，在3RD里终于知道他原来毕业于王立学院，回想起之前他的样子，又一次忍俊不禁……



躺在地上的安顿

像这样不被人们注意的故事数不胜数。谁还记得里农杂货店里的那个老妈妈，从FC初章就开始为了找儿媳而烦恼，主角在全国走过的地方都能遇见她的身影，最后终于寻得基蒂归；谁还记得FC中丢戒指，SC中举行盛大的婚礼的阿鲁姆夫妇，正在3RD中蜜月旅行？在整个游戏中，如果一个NPC在自己最初的地方不见了，他（她）绝不是被遗忘了，而是肯定会在这世界的其他地方出现，因为他是一个活生生的人，他会因为自己的事情而四处游历。只要留心些，就可以继续看到属于他自己的故事。

三、相互独立，却又彼此依存着的新世纪

“英雄传说”，这个为系列冠名的名字，现在却没有“空之轨迹”的标题让人印象深刻，但它的确是整个系列的总纲领。同样被冠上三部曲之名的“空之轨迹”和影响了一个时代的卡卡布三部曲相比，即使内容迥异，但既然同叫“英雄传说”之名，就有它的道理。并不是为了延续一个名号，也并不是需要这个名号来让它更叫座，即使年代不同，即使人物不同，即使随着技术的进步连同游戏的表现手法也跟着飞越发展，但它们还是依旧讲述着英雄们的故事。



影响了一个时代的卡卡布三部曲

什么是英雄？可以是剑圣卡西乌斯、白发魔女耶杜鲁那样叱咤风云闻名整个时代的人物，但更多的是像艾文、艾丝蒂尔、约修亚那样在创造着奇迹的，不可缺少的存在。还有像麦尔那样为了朋友可以牺牲自我、像奥利维尔那样为了信念而让正义跨越国度甚至像艾丝蒂尔的妈妈那样为保护自己最重要的人而含笑长眠的平凡英雄。甚至早在DOS时期的初代《龙的传人》和二代《屠龙战记》的作品中，就可以发现Falcom英雄思想的雏形。



英雄传说系列的每一作其实都有着微妙的联系。当玩过“空之轨迹”系列后再进入卡卡布系列重新感受，在里面也发现书籍收藏这一系统时，会不会感觉很熟悉？如果记得“朱红的泪”中艾文在贤者的书架上找到那本土豆沙拉食谱，那么现在的料理系统也是理所当然的了；谜一样的十三工房在“空之轨迹”中终于初露端倪，但却变成了更大的谜团，是否应该期待下一作来解答呢？“英雄传说”系列的老玩家，在沉醉于卡卡布三部曲多年之后，当看到“空之轨迹”中的扑克牌图案竟然是“英雄传说”1、2代和卡卡布的主角们时，会是一种怎样的感动？所谓羁绊，就这样被“英雄传说”这个共同的名字演绎得淋漓尽致。

← 英雄有时是平凡的人们组成的

有人说卡卡布是无法超越的经典，有人说“空之轨迹”才是“英雄传说”系列的巅峰，但我认为，它们都是Falcom挚爱的孩子。随着时代的进步，游戏也必然随之发生着变化。画面自不用说，在“空之轨迹”中，音乐上也启用了更多的变化。不止是空间变化带来的音乐不同，早晨、中午、黄昏、夜里的对应音乐也体现了时间上的变化；并且对应人物心情与表情的喜怒哀乐，也会即时出现不同音乐来使玩家有身历其境之感。除了音乐方面的人性化，战斗方式也更加丰富多彩，继承了一贯以AI来决定战斗顺序的特点，引入导力器与结晶回路使魔法的种类更多，不同的组合更实现了魔法的变化多端，新创的CP系统也增强了战斗的华丽。SC中开始尝试战斗中加入真人配音与多人连斗，战斗气势的陡然增强让众人为之一振，又是一个新的进步。另外一个不能不提的地方就是表情系统，卡卡布时代的人物在对话时是只有对话框和文字而没有表情的，即使是在DOS版“朱红之泪”中的亚宝在被人误叫为“压扁”时大汗，也是用文字来表示。Falcom的其他作品例如YS系列，虽然近年来也一直在使用对话框中出现人物头像的方式，但从头到尾一个表情永远不变化的情况和其他公司的游戏并无二致，但是在“空之轨迹”中，每一个人物都绘制了多种表情，最多的近10种，少的也有3种以上，随着对话的内容和说话者的心情而变化。虽然是2D画面，却更出色地构造了游戏的真实性。



提妲的多种表情



卡卡布时代的人物在对话时是只有对话框和文字而没有表情的



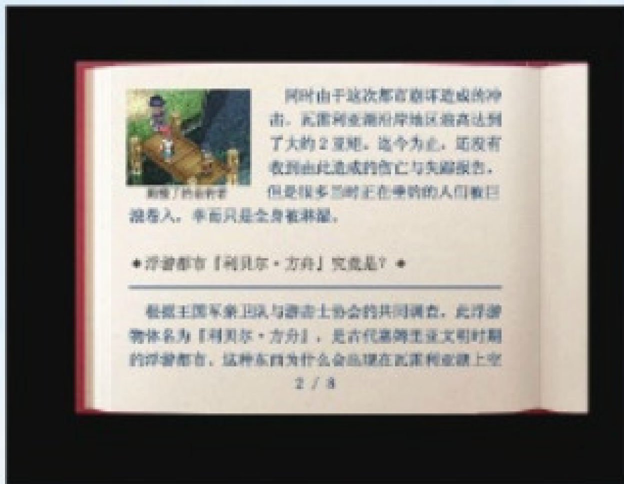
4人合技

“空之轨迹”是“英雄传说”系列的一个大进步，在两年中依次进军掌机和家用机平台。到3RD推出时，这款作品虽然显得Fans化，但也是Falcom对待作品完整态度的体现。值得一提的是，游戏中所出售的《红曜石》一书主人公原型瑟尔纳特总长竟然也真的现身了，《红曜石》的整部作品即使在FC中没有收集全而无法一睹全貌，也可在FC中的帝国大使馆、3RD的飞艇图书角中随意阅读。3RD与前两作最大的不同，大概是可以去屋子里的宝箱随意翻东西了吧，不过因为异空间的关系，勉强也可以说得通……

卡卡布系列已成永恒，“空之轨迹”却仍沿着自己的轨迹继续向前走着，就如同英雄的传说永远都是不朽的话题一样，利贝尔王国的故事已经告一段落，相信Falcom即将为我们带来更多奇迹的同时，我想像着，在塞姆里亚大陆地图的延伸处，会发生着怎样更加惊心动魄的故事。P



随意翻找的宝箱



图书系统





空战游戏

细微之处见真章

■广西 碧海银鲨

早在上世纪90年代，《英雄传说》“卡卡布”三部曲（由系列3、4、5三代作品组成）凭借出色的剧情与音乐征服了国内诸多RPG老玩家，有着“诗一般的RPG”美誉，让玩家认识了Falcom这个制作公司。但在“卡卡布”时代的完美谢幕之后，《英雄传说》系列前进的步伐并没有终止，时隔多年后又迎来了以《空之轨迹》三部曲组成的第6代系列作品，它们是《英雄传说》系列的重要转折与新的起点。

由于卡卡布三部曲是公认的经典之作，而《空之轨迹FC》的面世距离卡卡布三部曲的完结已有5年之久，可以说这是Falcom在向自己的卡卡布三部曲进行挑战，并已经获得了成功。抛开年代久远造成的新旧认知度问题，以及见仁见智的剧情与音乐这两项《英雄传说》系列传统卖点不谈的话，依笔者之见，《空之轨迹》三部曲虽然定位为《英雄传说》系列的6代，但即使将它们脱离《英雄传说》系列而成为新系列作品，所能取得的成就也不会比卡卡布三部曲逊色。这是因为“空之轨迹”三部曲是一组由无数细节堆砌而成的优秀作品，这是决定游戏品质的真材实料的大幅进步要素。



众所周知，以现在的眼光来看待古老的卡卡布三部曲的话就显得有些不合时宜的简陋。除去剧情与音乐的亮点外，由于画面、游戏系统等表现力的年代制约，《空之轨迹》三部曲在营造场景细节与游戏系统设定等各方面早已远远超过了卡卡布三部曲，是个巨大的飞跃。其实以《空之轨迹》三部曲的画面来说，跟一些号称硬件杀手的游戏相比远远不及，但就其PC版的低配置要求与流畅性来说，并没有对其挑剔的理由，在此基础上甚至可以说是比较华丽的（比如S战技的特效）。当然对于贯穿始终的感人情节表现来说也是毫不含糊的（比如“白花恋诗”的舞台剧等）。另外，在对话时玩家可以欣赏到各人物异常丰富的动作与表情（一般主角有20余种），在使用部分绝技时能听到声优的配音，这些都是RPG的基本演绎方式，但恰到好处地运用就能大大增强玩家的代入感。或许有人认为，人物肖像的表情随着说话语气与情景而改变是现在几乎每个RPG都必须的要求，在这方面《空之轨迹》三部曲虽然数量比较丰富，但也没有独到之处。由此看来，《空之轨迹》三部曲只是做到比较用心，却并没有达到鹤立鸡群的地步。但事实真的如此吗？如果我们观察再细致入微一点，也许便会发现大量足以推翻这种观点的细节。

RPG游戏中的场景往往根据剧情所需而进行设计，假如剧情上不需要，将部分建筑物设置为不可进入也无甚影响，但《空之轨迹》在这方面并非如此草率。游戏里除了医院（救死扶伤的功能已由药店与旅馆分担）以外，拥有类似现实中城镇的一切基本功能性建筑，而所有房间均可进入察看，里面布置得一丝不苟，绝不雷同。俗话说，“观其言，察其行，知其底，方能识其人”。一般来说，RPG塑造一个人物往往只需注重表现其语言对白，而在行为细节上最多只是添加一些特色招牌动作，这样便已做得差不多了，然后将之置于剧情的大背景之中让故事情节来展现这个人物的性格。《空之轨迹》并非如此简单处理，在人物的细微言行上都考虑周详，充分体现出人物性格。举个例子来说吧**（如右图）**，图中喝酒的有3位，凯文神父、雪拉与奥维利尔，其他人都喝饮料，但是阿加特和金是大杯的，这里仅仅一个用餐小场景的细节就充分体现出人物的性格了。诸如此类的惊喜还有更多，再如在赌场所用的JQK扑克图案里的人物是《英雄传说》系列1～4代的男女主角在成年后身着宫廷服装的肖像，这一点发现也许就能带给老玩家不小的惊喜，因为谁也料想不到还能看到前作的人物会以新形象用这种不同寻常的方式到这个全新的续作之中客串。

另一个惊人的细节则是体现Falcom驾驭剧情能力的超大文字量与NPC的细心塑造。《空之轨迹》中制作人员悉心编写的数百万文字量是有目共睹的，这首先得益于它壮阔而细腻的剧情与有条不紊的任务流程，在任务设置方面，《空之轨迹》数量既多又完整。主线任务紧密围绕着“空贼劫机”“情报部政变”“噬身之蛇四处作乱”等一系列的大型关联事件展开着。虽说《空之轨迹》也留有许多疑点和谜团，但都不是凭空而来，更不会悬而无解，细心一些便能从其他任务中找到蛛丝马迹，只要仔细地斟酌推敲并结合宏观把握的能力，便能将故事发展的顺序理清捋顺。巨大的文字量意味着人物对白繁多，却没给玩家造成不胜其烦的感觉，因为各



《空之轨迹》里的一个关于用餐的小场景的细节就充分体现出各人物的性格

主角的对话均能显示出其性格自不必多说，难能可贵的是这一要求对于跑龙套的NPC也同样适用。在游戏中，NPC的话语都会随着剧情而更新，成为有血有肉的人物，此外游戏中还内嵌着若干可以阅读的杂志与小说……其中有一个更能体现制作者绝不偷懒制作态度的设定是，我方角色常常可以自由编成队伍（根据剧情需要有时会强制部分角色出场），而游戏中在不同时间组成不同的队伍组合时和留守队员的对话都是不同的，尤其是《空之轨迹3rd》里我方操控角色多达16人时，其排列组合更是数量繁多，因此要满足这项要求就需要制作者耗费大量的精力。而16位角色中几乎每一位都有各自的玩家支持者，这不能不说是个奇迹。俗话说，细节决定成败，虽然《空之轨迹》三部曲还存在一些问题，如《空之轨迹SC》在流程控制上显得比较拖沓，作为外传而情节较单薄的《空之轨迹3rd》又难逃敷衍充数的嫌疑，甚至还有争议较大的剧情老套慢热论等等，但在制作游戏的认真态度与诚意上看，《空之轨迹》三部曲无疑是位于同类RPG砌成的金字塔的塔尖之上。

Falcom为什么会如此注重这些在很多玩家看起来无足轻重的细节呢？笔者认为，由于Falcom的游戏投资开发成本极为有限（每作数万的销量就能回本获利），与追求“画面流”的家用游戏机RPG大作相比，只能走风格迥异的小众路线：既没有那种炫目的电影级过场动画，也没有多边形数目众多的3D模型等技术优势，因此Falcom更注重的是一种“软投资”，如《空之轨迹》中的诸多细节倾注了他们无穷的热情与心血。可以这样说，Falcom的制作人员是在还原他们脑海中早已生成的一个虚拟世界的面貌。从大处着眼来说，这个世界的历史进程是波澜壮阔的，如从结局还有诸多未揭开的真相与伏笔以及《英雄传说7》的预告来看，Falcom很可能打算制作“塞姆利亚大陆系列”；从小的方面来说，此世界的气息则是非常贴近平常人生活的，比如游戏中时常出现的若干张浓缩了儿时记忆的泛黄老照片或回忆等手法，表现了家庭的关爱温馨、朋友的团结互助、恋人的聚散离合等，虽然这些要素并非《空之轨迹》三部曲所独有，但Falcom对其重视程度是在众多游戏厂商中少见的，若要追问为什么？答案也很简单，因为最能令人感动和永恒的总是来源于生活的平淡，而细腻的东西远胜过虚拟的伟大和震撼。P

熊猫、功夫和象形拳

■北京 Greg

“功夫熊猫”！单单是这四个字，就无法让人联想到任何中国之外的东西。在这部近期风靡全球的影片里，我们能看到中国文化日渐广泛的影响力，更令人欣慰的是，这一次不再有忍者、和服以及榻榻米，大鼻子们终于分清中国和日本的区别了！敏感的游戏开发商当然不会放过这个机会，Beenox Studios将这部热门电影改编成动作游戏，并将它及时呈现在玩家面前。

游戏《功夫熊猫》的情节建构在电影的基础之上并有所扩展，故事讲述匪徒闯入了大熊猫阿波的家园，为了夺回失去的一切，此时大熊猫阿波决定跟随武术高人学习功夫。在游戏中，我们当然不会像看电影一样悠闲，但精彩之处也正在于此。玩家通过亲身操作体验阿波的成长历程和精彩的中国功夫，由于游戏中的情节更加丰富和细致，玩家会比观众的感触更深。

说到感触，无论是电影还是游戏的《功夫熊猫》，最突出的当然就是中国元素和功夫文化。影片《功夫熊猫》中特色鲜明的角色不仅让观众欣赏到中国武技的非凡战力，更能领略到中华武术背后的文化魅力。和以往的西方制作不同，《功夫熊猫》的中国化处理明显高于从前，从场景、音乐到动作设计都算得上是原汁原味。尤其是主人公阿波，其熊猫身份本身就具有高度的地域性。选择熊猫做主角是很聪明的主意，这种动物不仅具有强烈的中国文化韵味，而且其外形受到全世界人的普遍喜爱，憨厚、慵懒的熊猫也十分符合编剧的需求。主人公阿波的性格举止充满现代青少年的标志性特征——懒散、叛逆、不满足于现状，但它所走的却是一条标准的传统武术道路，这条路由形成数千年的传统武术哲学指引，最终通往武学的大道。用一个最能代表中国的动物做主角，赋予他平常人的性格，再让他走上一条艰辛的功夫之路，这就是《功夫熊猫》的诱人要素。



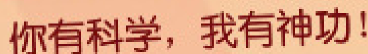
功夫



熊猫、竹子，还有比这更中国的吗？

功夫，即使对于我们中国人来说，也不能说是完全熟悉的领域，对于西方人来讲，更是充满神秘感。难得的是，《功夫熊猫》真的把握住了一些功夫的精髓，这不仅仅是外表，还包括了对武术哲学的理解。《功夫熊猫》中，阿波的武学之路体现了因材施教、注重基础和依赖天分3个重要的武学指导思想。阿波生性懒散、体态臃肿，在大多数人眼里，他绝对不是练武的料。但是浣熊师父找到了阿波的特点——贪吃。为了吃的，阿波上刀山下火海也在所不惜。贪吃本来是人的弱点，但在浣熊师父的循循善诱之下，成为了阿波最初学武的动力。找到个人的特点，因材施教，才能使他更快、更好地融入武学的世界。不同于任何应试科目，作为基于人体运动而产生的武学依赖于每个学习者自己的身体条件。而我们知道，每个人都是独一无二的，根据个人的身体条件和意志品质做出合理的学习选择，是习武者习武之前就该明

白的道理。很多人盲目冲动地寻求学武之道，而最终难有大成，是因为一开始就没有选择正确的方法。这种方法往往不是求学者自己能够看到的，更多情况是依赖于教授者的慧眼，浣熊师父在浑身缺点的阿波身上看到了熊猫的学武之道，不能不说他是一个成功的武学宗师。和张无忌或蜘蛛侠的机缘巧合相比，《功夫熊猫》的故事才真正道出了侠客、大师的成长过程——武学成果必须建筑在扎实的基础训练之上。金钱财产可以继承，功夫武学却必须亲自上身，阿波被选为龙战士固然有造化弄人之嫌，但之后浣熊师父对阿波进行的一系列训练确是其日后成功的必经之路。任何学识，尤其是武学，都极度重视基础训练，这种基础不仅是指武学系统中的低阶部分，还是某种武学体系中的核心部分。中国有句拳谚叫“练拳不练功，到老一场空”，这里所说的练功就是指武学体系中的基础训练。阿波在浣熊师父的教导下（利用了他贪吃的特点），从一个门外汉逐步成长为合格的武者。游戏中阿波打败野猪王、大猩猩和吴氏三姐妹，以及电影中阿波和师父抢夺包子一战，都展示了熊猫卓越的基础训练成就，当阿波最后抢到包子时的一句“其实我不饿”，也表明他已经战胜了自我，不再受天性桎梏。至此，阿波是否已经成为武学大师了呢？当然没有。我们知道残豹太郎曾经受的训练比阿波经历的要严酷百倍，残豹的种种战绩更是阿波的能力无法达到的。故事中，阿波最终战胜残豹依靠的是顿悟，而顿悟则引出了武学中最关键的要素——天分。在这里，我们首先要澄清一句名言，那就是大发明家爱迪生说过的“天才，1%是灵感，99%是汗水。但那1%的灵感是最重要的，甚至比那99%的汗水都要重要。”这句名言的后半部分往往被人有意抹去，几乎成为流传最广的断章取义。“汗水”就是基础训练，基础训练固然重要，甚至所占比重很大，但这是每个人都有可能做到的。而天分则是与生俱来的品质，当每个人都付出了99%的汗水时，决定成败就在那1%的天分里。武学之路尤其如此，虽然大多数人都会告诉你，坚持和努力是最重要的，但那只是对初学者的一种劝诫和鼓励。武学之路的前半段确实依靠坚持和努力，而当基础打牢之后则要依靠个人的悟性和创造力。正所谓“师父领进门，修行在个人”，在最后与太郎的决战中，阿波以平和的心态利用自身和环境优势与太郎周旋，并最终领悟武学至理，这种可遇而不可求的经历只能用“天才”二字来解释。


你有科学，我有神功！


飞檐走壁已经成了中国功夫的标志动作


大侠总是在客栈里被人找麻烦

象形拳

无论是《功夫熊猫》的游戏还是电影，最大的看点还是中国功夫。然而，《功夫熊猫》中最能代表中国功夫的其实并不是主角阿波（尽管他是国宝熊猫），而是那五位惊世护法高手——虎、鹤、猴、蛇、螳螂。这五位角色并非随便挑选出来，他们其实源自中国的象形拳法。所谓象形拳，简单讲就是具有某些动物形态特征的拳法，其中，虎、鹤、猴、蛇、螳螂五种动物可以说在象形拳中最具代表性。

真正理解象形拳含义的中国人并不比外国人多多少，提到“象形拳”三个字，大多数人会认为这是老祖宗观察自然界的动物，模仿其动作创出的拳法。如果你查阅相关的书籍或网站，也会发现很多象形拳的起源都被解释为对动物的模仿。例如，螳螂拳相传是梁武帝时山东即墨人王郎受螳螂捕蝉等动作的启发，在少林长拳基础上创立的。类似的说法还有很多，不过这些都只是“说法”而已。

在众多观点当中，笔者比较倾向于这样的解释：象形拳并非起源于对动物的模仿，而是认识自身在先，借鉴动物在后。也就是说，首先有了拳法，然后再冠以类似的动物名称、动作，以便解释拳意，当然，也不排除有对动物动作的模仿为补充和完善。拳法本身并非为艺术而创，它是过去武者生存的资本，没有规则、没有限制，生死伤残只在瞬息之间。因此，拳法的实际运用必须遵循最简明有效的规则，做任何多余的动作和不切实际的模仿都是不可想象的。受生理结构的制约，动物的大多数攻击动作人类是无法效仿的，冠以动物之名只是为了取其意，令习者易于领悟，使拳法便于流传。例如形意拳中的“虎扑”，取意于猛虎前扑动作，取形于人双手向前猛推，“虎扑”之名是后来人加上去的，“虎扑”之意是对其动作的解释，并非真的效仿老虎的扑击动作。


真正象形的象形拳


熊猫鹤形，举重若轻


游戏中的阿波显然更具战力

象形拳是个非常大的概念，广义来讲，只要是具有动物特征并冠以动物之名的拳式都可以称为象形拳。即使是没有练过任何拳法的人，大概也听说过“白鹤亮翅”“黑虎掏心”的名字，这样看来，几乎没有一种中国拳法不与象形拳有关。不过，《功夫熊猫》中的五位高手可谓名副其实的象形拳化身，他们所属的五种动物是极具代表性的象形拳拳种。中华武术博大精深，也许在外国人眼里，虎拳就是一种拳法，但实际上，悍娇虎所代表的虎形并不单单只是一个拳种，南少林的虎形拳、浙江台州的黑虎拳、形意虎形拳等等都可以笼统的叫“虎拳”。其他象形拳同虎形一样种类繁多，为了方便了解，今天我们只简单介绍一下最能代表《功夫熊猫》中虎、鹤、猴、蛇、螳螂五位大师的象形拳法。


这个充满童趣的不倒翁培养了绝世两位高手——阿波和太郎

虎形拳

虎形拳是中国著名的南派少林五形拳中的一种。它广泛流传于福建、江西、广东等省区，港澳地区以及日本和东南亚各国。虎形拳的主要特点是以形为拳、以意为神、以节发劲、以气催力，拳势凶猛无比。

“虎爪”在虎形拳中占有十分重要的地位。所谓“虎爪”就是将五指分张，然后各自往掌心勾曲有如爪状。使用“虎爪”必须气沉丹田，力贯指尖，不出则已，一出务必制敌伤人，五指抓向对方仿佛以钢钩伤敌。一旦发力，最好能配合一声吼叫，由丹田突然发于喉部，此为“虎啸”之声，用以配将气力贯透双臂，更用以增加威势，使敌人闻声战栗，丧失战意。



悍娇虎被设定为女性角色更增加了人物性格上的犀利

虎形拳属于五形拳中的内壮功夫，注重集内力于指端，发声以壮威势。其法外刚而内柔，刚柔并修。武术中又称其为虎法蛇音，其击敌则吐气，避之则吞气，此为其内壮之道。

在五形拳中，虎形拳属于练人体骨骼的拳法，常练习能使人骨骼坚实，气力悠长。所以平日练习虎形拳时要注意鼓动全身之气，使臂坚腰实，膂力充沛，起落有势，一气相贯。

永春白鹤拳

永春白鹤拳以鹤为形、以形为拳，演练中动静分清、虚实分明、快慢相间、上下起伏、脉络贯通、神气流畅、似钢非钢、似柔非柔，以弹材劲力足，变化技手多，轻盈灵巧，形神兼备见称。

永春白鹤拳讲究内外合一，意守丹田，以意引气、意到气到、气到力到、以气催力、以声助力、吐气生威、防中带攻、攻防并重，运手柔、着手刚、后人发、先人至。讲究吞吐浮沉，刚柔并济。其拳法结构严谨清晰，攻防意识鲜明。手法短桥多变，步法走闪灵活，劲力刚脆精巧。其技击必发声，一指一节，一招一式，有如风驰电掣，锐不可当。同时，白鹤拳动作又形似鹤姿，刚柔相济、灵巧时朗、优美多姿，其起势均系“白鹤寄脚”，以作标志。白鹤拳善用掌与腿法。拳法以节力、指力为主，防则多用节力，攻则多用指力。

永春白鹤拳内容丰富多彩，有徒手拳法，有操持器械各法，又有点穴技法。徒手拳法有双手、两腿、头部“五技”，有108个技法和几十个套路。每个动作，均有名称，如鹤冠、鹤嘴、鹤翅、鹤脚、弓、箭等。各技法，也有如“白鹤独立”“白鹤展翅”“白鹤踏雪”等名称。永春白鹤拳还有按经络、穴位、时辰不同，用“鹤技”点断筋脉的技法。此外，它还包括一套推拿、按摩、接骨、治防的方法、药方以及制作丹膏药散的知识。因此，白鹤拳名师往往还是骨伤科名医。


学习永春白鹤拳的老外

猴拳


猴拳是一种极具代表性的传统象形拳法

猴拳在明代已有记载，传有“猴拳三十六路”。猴拳的练习过程中要求缩脖、耸肩、含胸、圆背、束身、屈肘、垂腕、屈膝。手法模仿猴摘果、攀援，有刁、采、抓、扣等法；步法模仿猴跃、窜、出入，有脚尖步、小跳步、交叉步等；眼神要像猴守物一样专注。技击中，主要运用上肢进行格挡、击打、掐拿等。起腿不多，仅偶用缠、蹬、弹等腿法。猴拳的运动特点以灵敏善变、出手脆快为主。

猴拳在发展过程中形成了不同的流派和技术风格，但基本要领大致相同，即在眼、身、手、步等方面要做到22个字：刚、柔、轻、灵、绵、巧、



躲、闪、神、束、抓、甩、采、切、刁、拿、扣、顶、缠、蹬、踹、弹。前十个字指的是整个动作的状态，中间八个字指的是上肢手法，后四个字是腿法。

演练猴拳可以锻炼灵活性、多变性，促进地趟功夫，对外练筋骨皮是一项很好的训练，为人体抗打击能力建立较为坚实的基础，对增强肌肉发展也能起到增长作用。

蛇拳



蛇拳主要流传于浙江、福建、四川、广东、台湾、香港一带。蛇拳的动作开合得宜，刚柔相济，以柔为主，柔中有刚；上体要求松柔，下肢则要灵活，做到步活而桩实。有很高的实用价值，在实战中则要求：身要颤，步要转，双手忽闪神要战；圈绕步，步偕身，用指抢喉快为准；龙戏珠，掌插肋，勿手啄人勿顶击；脚尖点，虎爪进，急来缓应巧柔还。发劲同时还发声，以声助势。



姿势美妙的蛇拳

技击时，以双指并劲，属点穴之法。臂活腰灵，缠绕不止。蛇有缠绕之功，技击时，属擒拿之法。身形游荡曲折，有行乎不得不行，止乎不得不止之意，这属于武功中身法的练习及练气凝神之法。

蛇拳在少林五形拳中属于练气的功夫。蛇拳外在柔功的要点是松柔、缓慢、灵活，这些要点恰恰是为蛇拳练气这种内在功夫提供必要的前提。蛇拳练气之法，要平心静气，沉静柔实，使气节贯通，力未发而气已至。形成未发之前蓄而不发，一旦击出着物，则凝气收敛。

七星螳螂拳（又名罗汉螳螂拳）



快螳螂是《功夫熊猫》中五位高手里体形最小的一个，不过你绝对不能小看他背后的螳螂拳，这是一类流传至今仍保持极强实战性，以刁钻狠辣为特点的拳法。

七星螳螂拳的基本架势以“七星步”作基础，劲力刚脆，横裹，直撞。此拳讲究身为上星、步走七星。前者指身体姿势要在保持以头为魁的前提下，肩、肘、腕、臀、膝、踝弯屈，使肢体曲如七星。后者指步法的进退与闪展，似循七星轨迹。此拳架式低，动作舒展，劲力刚脆。



螳螂拳绝不是弱小的昆虫，它是最狠辣传统拳法之一

七星螳螂拳特点刚柔相济、长短相兼、轻而不浮、稳而不滞、刚而不僵、柔而不软、快而不乱、脆而不短。讲究长打短、快打慢、硬欺软。其练法步到拳到，击手必连及步。每式动作都适于实用，贯穿紧凑，一气呵成。其中分别刚、柔、长、短、疾、徐，不能相互混乱，长短不分。其攻守比较繁杂，攻则以七长而进，守则以八短为本，攻中有守守中有攻，指上打下，打下而捎上，指左打右，打右必须防左，上下关照呼应，招之即打，打之即招，连招带打，连打带招。可谓“不招不架就是一下，招招架架一连十下”。



《功夫熊猫》中的快螳螂让人见识了什么叫以小搏大

结语

最后，我们要提一下故事中的反一号残豹太郎。太郎和阿波一样，是个武学天才，或者说，他比阿波更具有武学上的天分和才华，而且他所受的训练远不是阿波能够比拟的。然而，就是这样一个经受了最严格的训练，受到了师父最无私的教导，具有高度武学天赋的太郎，最终还是败给了半路出家的阿波。当然，这其中免不了有邪不胜正的千古大道理作祟，但我们也能看到残豹身上存在失败的因素。残豹的确是武学天才，可惜的是，他的天才仅限于武学。换句话说，残豹在学武方面赢了，在做人方面输了。这并不是假大空的道理，而是世间万物都是相辅相成的关系，习武一样依赖很多看似与武术无关的东西。残豹一心向武，成为武痴，除了武功，其他什么都不在乎，什么都放不进眼里，他的这种性格将自己的眼界与想像力紧紧桎梏住，无法理解龙之卷轴的真谛。而阿波天性开朗，为人乐观，他的眼光并没有局限在武术这一个小小的环境之中。这令我想起李小龙生前一直提倡的武术精神——“以无法为有法，以无限为有限”，这句话告诉我们，学习一种方法是好的，但是不要只会用这一种方法；学习一门学问也是好的，但千万不要局限于所学的学问。P



师父的原型——北美标志生物浣熊——时刻提醒大家这是美国制作



与野猪的对战充满喜剧感

▶深度关注

麒麟游戏：奔向TOPTEN之路

如果说今天的国内网游的势力图已成定局，那么至少有一家公司不会同意，它就是麒麟游戏。提起麒麟游戏这个名字，或许有许多读者对它感到陌生，就像几个月前的记者一样。但当我们有机会深入这家公司探访，并与开发人员广泛地交流，我们可以感觉到他们对冲破国产网游格局的渴望，以及进入“TOPTEN游戏”的雄心壮志。与那些支支吾吾、对自己产品的前景讳莫如深的同行相比，麒麟游戏更像是个有理想的异类。

■本刊记者 燕小七

7月初的内蒙古草原，早晚还有些微冷。本刊记者作为一个“小型媒体观光团”的一员，来到位于鄂尔多斯市郊外的成吉思汗陵“游览”。美中不足的是，成陵的“旧陵”谢绝参观，我们每个人只能远眺“旧陵”的建筑，然后在以人造景点居多的“新陵”里徜徉一番。“新陵”的可看之处是一座展示面积很大的成陵博物馆，那里陈列的巨幅油画长卷展示了成吉思汗波澜壮阔的一生。作为活动的组织者，麒麟游戏希望以这样的方式与大家一起感受《成吉思汗》这款游戏浓厚而独特的历史氛围。当然，观光不是我们此行的主要目的。在鄂尔多斯，麒麟游戏举行了一个小型的游戏发布会，麒麟游戏CEO尚进在会上正式宣布，公司的第一款网络游戏《成吉思汗》已经制作完成。会后，与会的记者被邀请到一个特别的生日Party上，我们在分享蛋糕的同时得知，再过几天就是麒麟游戏成立一周年的日子。

麒麟游戏这一年

2007年7月7日，北京麒麟网信息科技有限公司（后改名麒麟游戏）正式成立。公司所在地正是中国IT企业集中驻扎的核心地带——北京中关村清华科技园。麒麟游戏对自己的定位是，“以网游研发为起点，逐步发展为集游戏研发和运营为主体业务的大型娱乐企业”。与国内网游行业起步时三五个人凭着爱好做游戏的光景不同，近年来随着外部资本的注入，已经很少



位于清华科技园紫光大厦的麒麟游戏，由于公司规模扩大，也许他们很快会离开这个令人羡慕的“风水宝地”

游戏介绍：和成吉思汗一起征服世界！

麒麟游戏的第一款网络游戏虽然名为《成吉思汗》，但游戏开始的时间其实设定在公元1292年。此时正是元朝开国皇帝忽必烈统治的后期，意大利马可·波罗奉命护送元朝公主前往南洋和亲。但情人尚未见面，南洋王子却先绝命，公主出于思亲和伤心的缘故流下了“黄金之泪”，正是这珍贵的眼泪和公主的伤感打开了“时空之门”，使玩家能够到达游戏中的大元帝国，开始自己的冒险。



长白山的女火枪手

四大阵营

游戏中的四大阵营，在游戏中称之为“四大古国”。它们分别被称为楼兰、敦煌、莱茵及昆仑。玩家在选择国家之后，就会被传送到所属国的阵营中去，在这里通过升级和完成任务逐渐成长，直至后期可以参与国战时与其他国家的玩家进行战斗。玩家成长中的亮点就是，整个游戏以当年成吉思汗的辉煌战绩为剧情主线，任务和副本地图均根据史实设计，使玩家可以全程参与和感受成吉思汗征服世界的过程。此外，游戏参考了元时的各种相关文化，以流行武侠小说为蓝本，重新设计了诸如郭靖、黄蓉等武侠人物和故事线。首都皇城内的NPC多达400余人，庞大的剧情任务反映了元代建立前后百年间的人文历史，力图营造出史诗感。

外域风情

由于游戏的时代背景设定在元代，《成吉思汗》和以往表现中国风情的网游有很大不同，玩家在体验华夏历史的同时，还能感受到蒙古、中东、东欧等不同地域的风情。游戏中既有国产网游中常见的泼墨山水，还能体验蒙古草原的秀美景色，身着古代战袍在草原上纵马奔驰。《成吉思汗》的画面以写实为主，整体上颇具古代风味，细节上又充满活泼的现代感。如元大都就完全是以今天北京城的格局设计的。天安门、天坛、鼓楼大街、摆摊（购物）圣地西单，越看越熟悉，元大都中心还有供玩家交流娱乐的Disco舞厅。

全民参与

《成吉思汗》中的国战是游戏的一大特色，开发人员称之为“无法回避”的“屠城”。每当国战开始，全服玩家都不可以练级或进行任务。在国战之后，战胜国将有权利对战败国“屠城”，不单是战败国玩家个人遭受损失，还会导致城市被毁、NPC功能在一段时间内无法使用；战胜国则会因这次战斗获得大量的金钱、装备及经验值。这样可以最大限度地调动玩家的护国之心，最终达到全民参与的盛况。



《成吉思汗》在游戏功能上十分全面，而对于长期吸引玩家参与的活动和国战，开发者也动足了脑筋



麒麟游戏开发团队已经拥有相当的规模



每周、每月之星的评选催人奋进

再有灰姑娘的神话上演，取而代之的是以高投入、高产出为特点的网游研发“正规军”。麒麟游戏正是这种模式的一个全新代表，而它管理团队的组成从一开始就注定了其游戏产品的高起点。

麒麟游戏的CEO尚进是国内网游圈子里的资深制作人。尚进早年从珠海金山的WPS Office项目程序员步入IT行业，后来曾任金山公司北京研究院技术总监、搜狐游戏副总经理等职。2003年进入游戏领域后，他先后参与建立了金山烈火工作室、火狐游戏工作室，主要游戏作品有《封神榜》和《天龙八部》。需要提到的是，尚进参与开发的这两款网游，前者在《传奇》《奇迹》等韩国网游独大的年代取得了最高18万人在线的成绩，后者在2007年最高在线人数突破了50万，成为国内真正意义上的一线网游。

公司副总裁兼运营中心总经理邢山虎的经历也颇有些传奇色彩。邢山虎为大家所熟悉，是他“说不得大师”的雅号和那本有名的网络小说《佣兵天下》，但他在业内的任职经历同样丰富。邢山虎早年在金山任WPS高级产品经理，负责WPS全线产品的市场运作。随后他开始自主创业，成立欢乐时代，代理运营了《搜神记》《龙族》《克洛斯》等多款网游产品，其中做为民族网游旗帜的《天骄》更是在其运作下创造了当时中国网游在线人数的新高。

曾鹏翔是麒麟游戏的副总裁兼首席技术官，平时他给人感觉的是“憨厚稳重的中年人”，实际上是一位绝顶的程序高手，思维敏捷，善于带领程序员团队解决各种技术难题，大家都亲切地喊他“老曾”。老曾先后在数家游戏公司任主程序，在搜狐期间也担任《天龙八部》系统分析师。

尚进认为，正是有这些精兵强将的加入，麒麟游戏得以在正确的轨道上顺利前行。2007年8月23日，麒麟网第一款网游的首个游戏版本开发完成；2008年6月6日，“麒麟网”正式变更为“麒麟游戏”；6月27日，《成吉思汗》首次对外公开；今年第4季度，《成吉思汗》将邀请玩家和媒体参与游戏的封闭测试。

麒麟游戏的开发团队

大概半年前，记者首次来到麒麟游戏探访，当时看到正在测试中的开发版本，记者粗看上去，感觉和《天龙八部》有点像。但尚进告诉记者，也许这是错觉，你最终看到的版本会与这种感觉完全不同。后来，在鄂尔多斯的小型发布会上演示的游戏的确给人另外的感觉，无论画风还是玩法，都扭转了记者的第一印象。为什么短时间内会有如此大的变化？尚进说，这个团队的特点就是在保持高水准的同时让开发工作反应迅速。他说，根据各方面的意见，他们可以迅速进行决策，开发团队根据决策的结果迅速对游戏进行修改，几天就可以改一个不同的版本。为了强调开发工作的目标是在技术允许的范围内做到尽善尽美，尚进举了一个例子，那就是电视剧和电影拍摄中灯光运用的不同。他说：“国产电视剧的画面以前都用‘大白光’，屏幕上到处都很明亮，但没有画面的主次关系，现在也开始向电影学习，懂得光线的照射角度、画面的明暗对比。《成吉思汗》的画面也是这个道理，要把以前简陋的画面提高水准，扭转玩家眼里国产游戏画面差的印象。”


这幅照片可以题为“前进中的麒麟游戏”

而实现这些高标准的基础是开发团队的选拔和运行机制，在人才的选拔上有严格的标准，也有适当的任用。尚进提到了一个“Title压低”的做法，比如说，在其他团队能做主策划的在这里做普通策划，能做主程序的在这里做一个小组长，这样做的结果是让整个团队实现精英化，精英的聚合使开发工作的起点就很高，而且可以勉励他们更加努力地工作。这些努力的最终目的则是尚进经常提到的一个口号：做网游中的“大片”。“和成吉思汗一起征服世界”是《成吉思汗》的一句响亮口号。从记者对游戏的第一印象来看，得到了很好的落实。特别是在游戏的开始阶段，玩家可以通过数不胜数的任务和副本地图去体验成吉思汗的成长，这既是玩家角色的成长史，也是了解剧情、熟悉历史的一个过程，这的确是一个很有意思的游戏设计。

《成吉思汗》的主创们



朱家亮 研发中心总经理、首席主策划

2003年毕业于大连理工大学工程力学系。同年加盟金山，担任《封神榜》项目数值系统策划；2004年起任《封神榜》主策划，推出《天若有情》《实时国战》两部资料片，受到好评；2005年担任烈火工作室项目组主策划，开发《封神榜》的海外版本以及随后的《封神榜》免费版。2007年进入麒麟游戏，成为《成吉思汗》的核心主创之一。

祝方亮 程序部经理

毕业于北京理工大学信息工程系。2004～2006年参与大型动作类网游《乱武天下》的程序开发，2006～2007年7月在北京博天易技术有限公司担任首席程序师。



刘思杨 人物美术部经理

毕业于北京印刷学设计艺术学院艺术设计系。2004～2007年在北京卓智时代担任美术设计工作，在任首席角色设计师期间，主导了《纵横时空》的角色美术设计。



叶翌楠 场景美术部经理

毕业于北京印刷学设计艺术学院艺术设计系。2004年入职金山烈火工作室，先后参与制作游戏《封神榜》《封神榜Ⅱ》，担任游戏场景组组长。2005年在金山西山居工作室参与《剑侠奇缘Ⅱ》的美术设计工作。

专访尚进：我的TOPTEN游戏攻略

在北京浓厚的奥运氛围里，记者再一次见到了麒麟游戏的CEO尚进。我们谈话的重心，则是他一直所瞄准的目标：一款进入国内TOPTEN行列的游戏。

大众软件：距离我们上一次看到《成吉思汗》已经有几个月时间了。当时你告诉我们，这款游戏已经开发完成，那么最近一段时间在做些什么呢？游戏是否已经有了上市的时间表？


尚进对麒麟游戏的未来充满信心

尚进：我们一直在进行游戏的修改，让它更完善，比如比之前更出色的光照效果、更细腻的中亚风光，宠物功能也在丰富当中——总之，我们力图做到最好。10月份是《成吉思汗》正式发布的日子，我们会有一个很大的合作届时一起宣布，而游戏的公测可能会定在明年年初。

大众软件：我们注意到，你一直在强调“TOPTEN游戏”这个概念，为什么要提出“一定要进入TOPTEN”的口号？

尚进：没有一个新晋的游戏公司不想在国内最流行的网游排行榜上占有一席之地，我们也不会掩饰这个想法。我当初提到一定要进入TOPTEN，也是受到了一些言论的“刺激”，比如有的业内人士就说，国内网游行业“大局已定”。真的大局已定吗？我们希望去挑战一下。事实上，我讲“TOPTEN游戏”，重点不是要推出这个口号，而是在如何实现上。

大众软件：你认为怎么做才能产生一款TOPTEN游戏呢？

尚进：我总结了3点。第一是**选题**，我们选择了“成吉思汗”这个题材，可以说就成功了一半。如今的网游市场上，最好的MMORPG大多数还是以中华传统文化为背景的，所以历史这个题材我们不想丢掉。而《成吉思汗》有一个很好的切入点，四大阵营的玩家一出生，游戏就鼓励他们重返祖国，在这样的背景下融入波澜壮阔的历史，是何其豪迈！同时，我们做过大范围的市场调查，目前最主流的网游形态还是以PK为核心的，1700万玩家市场足够广阔，而成吉思汗的题材也对PK网游的开发非常有利。第二是**团队**，我可以很有自信地说，我们的团队是一个精英的聚合，他们每个人都有过开发国内顶尖网游开发的经验，有了来自TOPTEN的人才，那么产生一个新的TOPTEN游戏就更有可能。第三是**细节**——我一直强调开发和运营中的细节，对开发来说，就是一定要全面，实现目前主流网游一切可以实现的功能、玩法，我们不靠一个卖点，但如果将这些功能扎实地做好，那么所有的都是卖点。其实这些说起来都很简单，关键是看如何才能落实，我们为此也做了大量的工作。

大众软件：目前麒麟游戏已经计划了3款产品，它们的风格和目标会有什么不同？

尚进：我们的大型神怪题材角色扮演网游《聊斋Online》可能是另一种风格，从玩法和画风上可能都会有所不同，另外一款游戏是横版休闲类动作网游《横行霸道西游记》，但这是明年的事。我们目前的中心就是《成吉思汗》，第一印象很重要，我们现在的希望就是做品牌，做出一个金字招牌。

“网游体现的是一种服务”

如今的网络游戏开发和运营已经不是让地推员去网吧里贴海报那么简单。邢山虎曾经告诉记者：“一款网游开始能做到10万人在线，大概是推广人员的功劳，但你能否留住这10万人，并做到20万、30万人在线，就不光是推广的问题。”谈起之前《天龙八部》的成功，尚进深有感触地说：“别人看到的或许只是多少万人在线的风光，谁能知道我们背后作出的努力呢？”他说，“你能想象我们去江苏一个二级城市的网吧里一个玩家一个玩家地做调查吗？你能准确把握玩家的心思吗？玩家觉得中午没有事情可干，晚上的线上活动又太多，这些你了解吗？”在尚进看来，这都是需要及时了解，也需要及时反馈给开发团队的重要信息。从各项功能的修改、收费游戏到“免费”游戏的转变，《天龙八部》开发了3年多时间。尚进说：“《成吉思汗》在做同样的事，而且我们设想的比那时还要多。”



融洽的工作气氛

尚进告诉记者，麒麟游戏的开发氛围其实很轻松，公司拥有充足的开发资金，投资方也并未明确提出游戏运营的目标，这给了游戏开发者充裕的时间去完善和从细节上打磨这款游戏。“我们踏踏实实地做好每一个方面，但我自己的目标仍旧是TOPTEN。”尚进说，“达到这个目标不是空喊口号，事实上运营团队也在进行非常细致的准备工作。”他很同意史玉柱对网游的观点，那就是“网游体现的是一种服务”。尚进认为，网络游戏尤其是道具收费游戏在国内兴起后，服务显得尤为重要。过去很多公司在服务上的得分很差，盗号和游戏相关的重大问题厂商没有动力去解决，而一些游戏相关的小问题又出于人力和成本的考虑不去解决，也就制约了这款游戏取得更大的繁荣。“我们也会有成本的考虑，比如对于那些在游戏中花费更多的玩家会得到更好的服务，但这不等于我们和其他厂商一样置其他玩家的感受于不顾。比如我们正在考虑建立一个完备的常见问题库，初级用户只需登录网页或利用语音电话的自动应答系统就可以解决他们的问题。我们甚至在考虑设立线上电台，让玩家有更多的渠道解决问题。”


紧张的开发工作，目前游戏完成度已经很高



团队、服务，是尚进经常谈起的关键词

“说到服务，你知道巨人网络是什么情况吗？他们有整整一屋子玩家数据的备份，全部是刻录的资料。”尚进说，“一年以后，我们也会是这样。”他做了个有力的手势，满怀信心地表示。

▶深度关注

输赢成败，金庸武侠网游随谈

说起中国武侠游戏的话题，真是让人心中情感复杂，用简单的两个字来形容，就是“纠结”。很早以前有一种说法：在中国有两种题材的游戏是可以随便做的，无论做成怎样都会有关注度和一定市场，那就是三国和武侠。几乎每个中国人心中都有一个武侠梦，武侠小说被称作是“东方的浪漫主义和骑士文学”，也是中国文化在世界上的标签之一。如今，国产网游已经用烂了三国题材，而武侠的魅力似乎还有待发掘。

■北京 小虾米使野球拳

武侠类RPG曾缔造了国产单机游戏短暂的辉煌时期，但也被一部分玩家视作是国产单机游戏衰败的原因。换句话说，就是“我们的厂商除了武侠游戏之外，什么也不会做”。如果说大陆地区的厂商偶尔还赶回时髦，推出了诸如《天王》《1937特种兵》这样的“另类”游戏，那么我国台湾省的游戏厂商则完全是抱定武侠不撒手。不过客观地说，这并不是武侠游戏本身的错。在单机游戏时代，推出一款游戏就像是一锤子买卖，开发商用粗糙的画面和换汤不换药的系统如流水线一般推出武侠游戏作品，同时也在挥霍着这个市场和玩家的耐心，最终导致坐吃山空的局面。可以说，我们并不缺少武侠游戏，而是缺乏优秀的武侠游戏。进入网游时代以后，武侠题材反而比早些年的单机时代有了更广阔的发挥空间，因为连年欧美大作的失利已经部分证明，国外的顶尖游戏并没有单机时代那么强大的开发优势。本土开发商凭借他们对传统题材的熟悉和对玩家心理的把握，让一度衰落的武侠游戏出现了中兴的局面。特别是一些以金庸武侠为背景的网络游戏连续取得了成功，让我们不由得重新审视金庸作品在如今的号召力。



当年的《金庸群侠传》几乎是《仙剑奇侠传》之外最成功的武侠RPG了，平淡无奇的野球拳练到最高层后便天下无敌


《天龙八部》当年以黑马姿态崛起网游市场，最高在线人数超过70万，可以说是最成功的一款金庸武侠网游


搜狐的最新网游《鹿鼎记》采用卡通风格，给人的第一印象相当不错

武侠、金庸到Online

一个好的武侠游戏，也许最重要的就是拥有好故事、角色和世界观设定，金庸作品改编游戏在这方面有着先天的、不可超越的巨大优势。全世界只要是说中文的地方就有金庸武侠小说，一个没有读过金庸的人，是没有资格说自己了解武侠小说的。“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”，任意一个拿出来都是响当当的品牌，其中《天龙八部》《笑傲江湖》《鹿鼎记》以及“射雕三部曲”等几部长篇更是脍炙人口，陪伴着一代又一代中国年轻人的成长。说到金庸武侠小说改编的游戏，我们会发现有一个很有趣的现象。在单机时代，一直拥有金庸作品授权的智冠科技是制作金庸品牌游戏的第一厂商，几乎所有的金庸大作都被智冠拿来直接改编成了同名游戏。但奇怪的是，这当中却并没有留下多少经典。从游戏的角度来讲，智冠直接改编金庸作品的游戏中没有一款能与“仙剑”“轩辕剑”这样的原创作品相媲美，尽管有些改编游戏从流程到台词已经完全照搬原著小说（如《新倚天屠龙记》），但依然没能在玩家心目中留下多少印象。同样是智冠的作品，反倒是一款故事与主角都是原创，在游戏背景与NPC角色上集金庸小说之大成的游戏在玩家心目中成为不逊色于大宇“双剑”的经典，那就是单机版的《金庸群侠传》。



在《金庸群侠传》之后，《武林群侠传》也取得了不错的口碑，这一系列游戏中的幽默感恐怕是后来的许多网络游戏中所缺少的

这是为什么呢？如果试着分析一下，可以得出以下结论：金庸小说的故事已经太让人熟悉，以至于到了武侠小说爱好者们都能倒背如流的程度，从扮演小说主角的角度来看，故事的发展几乎不会给玩家带来什么新鲜感。无论是扮演张无忌还是杨过，玩家的投入感几乎都是最差的，因为这些经典角色的故事难以被复制，而游戏化之后又给玩家带来想象空间的缩减（碰到昱泉版《笑傲江湖》那样强制3D化的游戏就更叫人头疼）。从这个角度来看，直接改编金庸小说是把双刃剑，虽有强大的品牌号召力，但游戏过程的“扮演”元素又大大降低，玩家虽然在操作主角升级历练，但实际上对故事发展了然于胸的他们只是作为旁观者存在而已。反之，《金庸群侠传》让玩家扮演一个穿越时空来到金庸武侠世界的现代人，以自由

的游戏方式一举吸引了喜爱金庸武侠小说的玩家，让玩家避免了扮演小说主角的种种不足之处。

从今天看来，单机版的《金庸群侠传》大概是最符合现在网络游戏特点的一款游戏。国外的顶尖游戏厂商在开发一款RPG时，有许多值得学习的成功要素，例如日式RPG的剧情和系统、欧美厂商所重视的世界观和自由度等。而我们国产单机RPG的策划们，或许很少能够达到这两种流派之一的要求。可以大胆地说，在我们的单机游戏制作商没有学会这些之前，金庸小说更加适合被拿来改编成网络游戏。在网络游戏中，我们可以在金庸笔下的迷人世界里塑造出一个属于自己的形象，可以学习降龙十八掌或六脉神剑这样的绝世武功，甚至可以让自己的存在对乔峰杨过们的经历造成影响。这也许比毫无悬念和想象余地地再观看一次他们的演出要有乐趣得多，也不必担心那些凭空想出来的武侠世界是否能被玩家接受。

香饽饽，都来抢

网游市场从初生的无序走向今天的成熟，这期间金庸题材早就受到过关注。早期的金庸题材网游让玩家印象较深的是《笑傲江湖Online》和《金庸群侠传Online》，它们都是得到金庸正式授权的网游。早在2002年就开始公测和运营的《笑傲江湖Online》一度也曾拥有过辉煌时期，但因为游戏存在过多的Bug以及游戏开发商管理不善等原因，已经在2006年被迫停服。《金庸群侠传Online》运营的时间更是长达7年以上，拥有一批铁杆玩家。但由于这两款作品运营时间较早，国内网游市场尚处在探索阶段，并没有将金庸题材的号召力发挥到最大程度。而后来搜狐在取得金庸授权后，将《天龙八部》改为流行的免费模式，凭借成熟的开发能力和运营经验，一举跨入一线网游厂商的行列。

《天龙八部》的成功导致金庸题材再度变得炙手可热。在如今的网游市场里，金庸题材无疑是人人想要的香饽饽。这年头做好一款新游戏的宣传不容易，君不见诸多厂商从抄创意到抄名称、抄口号甚至抄形象，无非是想在游戏推出前借点已成功游戏的“仙气”来吸引玩家的关注。可无论是取个“燃烧的征途”标


《鹿鼎记》的Logo上也在强调“金庸”二字，不过它也许就像原著一样，是最不像武侠的武侠游戏

题还是找个“山寨周杰伦”来当形象代言人，这些挖空心思的做法都远不如打出一个金庸小说的标题更为有效。打个比方，金庸题材就像是《九阴真经》，也许你拥有全真派或丐帮的武功就已经可以称霸天下，但是一个像郭靖那样的楞头青靠《九阴真经》的帮助就可以突飞猛进，而像老顽童这样的绝世高手也可以依靠修炼《九阴真经》更上层楼，谁不想一口吃个胖子呢？不过，要想取得金庸本人的游戏改编授权并不容易，搜狐和智冠等得到授权的厂商都对授权金的具体数字秘而不宣，想必花费不菲。这也导致目前有一批“山寨金庸网游”浮出水面，尽管看名字有着金庸小说的血统，但实际内容上却是敲边鼓。正所谓香饽饽人人抢，抢不到整个儿，闻点味儿也是好的。毕竟对我们的本土游戏厂商来说，重要的是不能重蹈单机时代的覆辙，网络游戏需要的是玩家长久的忠诚度，一款作品能够生存下来很不容易。

《鹿鼎记》，要武还是要侠？

正是因为《天龙八部》的成功，搜狐将下一款网游的题材锁定在金庸名下。根据某网站曾经做过的一个调查，玩家最希望下一个金庸作品改编的网游是《鹿鼎记》，而搜狐取得授权，并正在研发的下一款网游正是《鹿鼎记》。之所以《鹿鼎记》会让玩家期待，恐怕很大程度上是因为这是一部“反传统武侠”的武侠小说，韦小宝也是一个与传统武侠小说主角截然不同的小滑头。在《鹿鼎记》中，武功的重要性被金庸降到了最低，一个天下无敌的武学高手，照样会被韦小宝耍得团团转。在这部小说中，导致主角获得成功的最大原因是“对人性的透查与趋附”。这样的主题究竟会在网络游戏中有怎样的表现？另外，韦小宝尽管既不英俊也不能打，但他却是金庸小说中最享尽艳福的主角，共娶了7个如花似玉的老婆（当然新版《鹿鼎记》里的结局和以往有所不同）。这恐怕也是每个金庸小说的男性读者的梦想，这样的故事，我们能在《鹿鼎记》的游戏里再现吗？这些问题，恐怕正是玩家好奇和关注《鹿鼎记》网游的原因。金庸小说改编游戏有着强大的品牌号召力，主要原因在于玩家熟悉和喜爱金庸笔下的人物和故事。而从实际游戏的角度来看，很难说目前的网游与金庸小说所表达的内涵是背道而驰还是轨迹暗合。让我们看看《天龙八部》小说第31～40回的章回名，串连起来正好是一首词：



《鹿鼎记》或许更像是一个活力四射的网络社区

输赢成败，又争由人算，且自逍遥没谁管。奈天昏地暗，斗转星移，风骤紧，缥缈峰头云乱。红颜弹指老，刹那芳华，梦里真语真幻。同一笑，到头万事俱空，胡涂醉，情长计短。解不了，名缰系嗔贪，却试问，几时把痴心断。

几乎在金庸所有的作品中，都蕴含着这样的感叹。攀上巅峰、恩仇了断之后，剩下的却只有空虚。财富秘笈，权位虚名，得到一切的却往往不是赢家。令狐冲或杨过等智者选择隐居山林，将俗世名利变作过眼云烟，令人嗟叹不已。而在网络游戏中厮杀到最后，并攀上等级巅峰的玩家，最终是否能得到这样的感悟呢？

从悲观的角度来看，名著改编游戏如此多，反映了当前网络游戏厂商的保守态度，但从玩家的游戏惯性出发，这又是游戏开发和运营商们最好的选择。纵是你感慨也罢，也许今后会看到更多的金庸武侠改编游戏，而且它们当中一定不乏成功者。


《鹿鼎记》的人设很讨巧，也开创了金庸武侠网游的新风格

▶在线事件

我所认识的网游男女

看了《大众软件》第16期的《我所知道的离奇盗号事件》，笔者也忍不住要写几个“我所”系列的故事，题目就是“网游男女”。如今，提起网络游戏里的男男女女，很多人的脑海中会立刻泛起一串被符号化的词汇，比如“恋爱”“结婚”“铜须门”“一夜情”……仿佛只要是个沉迷在网游里的90后，就会搞出些污七八糟的事来。其实，游戏里的男女也有“符号”之外的七情六欲，也演绎着许多不同的故事……

■北京 香果蜜糖

楠楠是我在游戏里认识的一个朋友。因为他为人非常爽快，而且讲义气，很快我们就成了朋友，不过他在游戏里一直没有找“老婆”。我很好奇，为什么不试着找一个呢？毕竟玩游戏的人，大多都有这份交往的闲心。他的回答竟然是：“吓怕了！”

网络新感情

原来，楠楠平时休息时喜欢在市场摆摊。作为“老商人”，他慢慢有了自己的“招牌”，而一些低级别的女号也时不时找他“投怀送抱”。开始，作为一个正派人，楠楠还好心施舍新手一些钱，打发她们走，但是久了之后就变得麻木，直接无视她们了。可是有一天，一个级别不低的女号加他好友，问他有没有“老婆”，正好那天他也很无聊，就和对方聊了起来。正所谓不聊不知道，一聊吓一跳，那位女子开门见山介绍了自己的年龄、身高、体重，连电话和家庭住址都说了出来，还说不相信她是女的可以视频。楠楠满腹狐疑地问她：“20多岁也不小了，你就没有男朋友？游戏里找‘老公’他不管吗？”没想到那边的回答更是雷死人不偿命：“有啊，我男朋友就在我身边找‘老婆’呢，我俩说好了一起在网络里开辟新恋情，但现实里该怎么还怎么。”

楠楠当时就傻了，还有恋人一起出来找对象的！回过神来，楠楠也忍不住好奇，问她为什么看上自己，那女的倒也直白，说：“看你的家当就知道你有钱啊，我找‘老公’起码要找个养得起我的吧？我游戏里找‘老公’还要叫男朋友出点卡，多丢人啊！再说，我找了你还能跟男朋友炫耀，他肯定找不来一个有钱的‘老婆’养他！”原来游戏里有钱也是有钱啊！楠楠明白了这个道理，但等这位女子说完，楠楠就和她说了“拜拜”。


网游里的男女搭配问题实在是很微妙，特别是在鼓励玩家“结婚”的游戏里尤为如此

楠楠告诉我，自那次以后他就决定不找“老婆”了，反正游戏里有的是兄弟，就算真的缺了点什么，也可以在现实里找个女朋友，拉过来一起玩。以前找“老婆”时觉得人妖可怕，现在就算不是人妖也一样可怕。

无奈的好丈夫

常乐和雪儿是现实生活中的夫妻。常乐自己开了家公司，而且刚刚结完婚，非常宠自己的老婆。白天他有事就去公司忙，忙完就回家陪老婆一起玩游戏。可是时间长了他越来越无奈，一天晚上实在郁闷，竟然和我主动提起了这档子事。

说起来，常乐是全区出名的宠老婆，每天晚上都可以看到雪儿大量地挖见闻录（《大话西游3》中的道具，集3本可以换高级藏宝图，售价不菲），雪儿的装备一身下来至少也要几千块钱，她身上的一只宠是在0级时花8000元人民币买的。常乐和我说：“其实钱不算什么，挣来的钱就是给老婆花的，她开心才是最重要的——以前玩《传奇》就砸进去小10万块。可现在问题是她开心了，我却不开心。”


都说男人“负心薄幸”，可如果现实里的老婆去游戏里找“男人”该怎么办？


如果有人不想在游戏里找“老婆”，那么一定有些令他刻骨铭心的故事……

原来，雪儿在服务器里经常和男玩家们闹“绯闻”。她经常在某段时间和某个男玩家走得非常近，过段时间就换人。我也去劝过雪儿，说过“老公这么疼你，不要做让老公别扭的事”之类的话，但雪儿的回答是：“我是成年人，我的年龄比你都大，我自己的事自己会把握好尺度。”而这所谓的尺度也确实把握得很好，虽然和男玩家走得很近，倒也没什么实质性发展。常乐无奈地说：“我不想管她太多，毕竟这只是个游戏，可是她老和别的男玩家在一起升级、完成任务。我是来陪她玩游戏的，现在变成我一个人玩，她陪别人玩。”常乐说到这里，也不玩游戏了，跑到我身边坐下说：“人谁不自私？谁乐意天天看着自己老婆跟别的玩家在一起呢？说白了，如果不是我花钱给她买这么多东西，能有那么多人围着她转么？我买来是为了哄她开心，可是她穿上却跑出去炫耀，吸引别人的注意力。”



有因为游戏而生的爱，便有因游戏而生的恨



“人妖”曾经是网络游戏里泛滥了的现象，究其原因还是网络恋情太有市场

常乐越说越激动，我连忙安慰他，叫他和雪儿讲讲理，结果他说：“不讲理则罢，一讲理她的理更多。说我太优秀，是全区出名的好老公，多少女生不对我垂涎三尺！别人就算跟她一起玩，也知道她是我现实中的老婆。说到最后就变成她为了我在如何如何。我一看，这还有什么好说的，干脆结束话题吧！”说到这儿，常乐也没有说下去的兴致了。“该睡觉了，明天还要去忙着挣钱。”我也只能随便安慰他几句——清官难断家务事，何况是这样的家务事呢？

现在网游里，有很多夫妻在一起玩游戏。本来现实生活中好好的，玩起游戏来就争执不断，真正能做到两个人都开心的没有几个，很多人因为吵架最后放弃游戏或分手。这究竟是谁的错呢？

女玩家其实很难

精灵是一个很职业的女玩家，她在游戏中的级别、装备等都是全服数一数二的，而且对待感情问题也很有自己的尺度。她和游戏里的“老公”关系一直非常好，虽然她在游戏里条件很好，但用她的话说，是“老公”一直在背后支持她。说到实力派女玩家的艰辛，她是最清楚的。

精灵的性格比较男性化，所以一开始在游戏很少有人把她当做女孩子，加上她性格比较开朗、说话直爽，许多朋友都想当然地认为她是“人妖”。可她对朋友一直都非常好，所以也没有人在乎这些，大家在一起玩游戏都非常开心。直到后来有一次，一起玩的朋友们开语音聊天，精灵也去了，她一张口说话大家全傻了眼，谁也没有想到升级比他们都疯狂的精灵是个女的！之后的日子里，她的许多朋友开始给予她非常的“照顾”，也有许多人直接和她说，要在游戏里结婚。不过现实是，精灵在游戏里有个“老公”，一个最开始就坚信她是女孩的“老公”，所以精灵非常干脆地拒绝了后来的这些家伙。但她万万没想到的是，因为这样许多朋友都离她而去，而且在外面还传来许多流言。比如说她是男的，语音聊天时就找个女孩来帮忙；也有人说，她是个很“随便”的人，级别高、装备好都是靠非正当手段换来的……

这一切都是精灵没有想到的，叫她不能接受的是那些昨天还一起称兄道弟不分彼此的朋友，就因为她拒绝了他们“成亲”的要求，转眼就可以说出这么伤人的话。但精灵还算看得开，因为她曾经经历过类似的事情。她还是抱着希望看待这种事，毕竟每次都会有少部分人仍然和她做朋友。用精灵的话说：“一个女孩想自己在游戏里混得好，很简单也很难，靠‘脸’的话非常简单，靠实力的话就很难。要知道，游戏中的风云人物几乎都男的，女孩玩游戏厉害的本来就少，很多人几乎不相信你是靠自己‘站’起来的。这样，就算你很有实力，也难免会有流言蜚语。”

精灵后来说，就在最近，她弟弟在《魔兽世界》里被一个女孩把公会里的位置给顶了，因为这件事她弟弟退了会。因为她弟弟的位置是靠实力得来的，也被公会里人一直认可。但那个女孩就是因为和他们会长的关系轻松赢得了主力位置。精灵说，这样的女孩越多，她被人误解的机会也就越大。

男“老婆”和女“老公”

曾经在我身边发生过一件男“老婆”和女“老公”的事情。那时候，雨飞刚刚失恋，高呼着“再也不相信男人”杀到网络游戏里来找我，挺文静的一个女孩建了一个男号，见了MM还不忘调侃几句：“美女吉祥，给美女请安”“美女贵庚啊”“美女家住何处啊”。就这么在游戏里混着，几经波折，她还真娶到一个“老婆”。

雨飞的“老婆”级别不高，不过在线时间和雨飞正好是一个时间段，俩人经常一起手拉手升级，累了就跑去看风景。当时，我每次看到雨飞，问她在做什么，她就大吼一声：“我在陪老婆！”整个网吧的人都看她，她还很自豪地回大家一句：“我老婆可贤惠呢！”每天，雨飞都会为老婆准备好升级所需的材料，她老婆则为她准备好该更换的装备，两个人甜言蜜语的，经常让附近的玩家受不了，有些人甚至以为他们是现实中分居两地的夫妻。有时候我问雨飞，她的老婆到底是男的还是女的，雨飞笑着笑说：“网上她就是女的，我就是男的，只要在一起开心，何必太在意呢？”

很快这件事就有了发展。有一天她跑来找我，说叫我帮她找一个朋友打电话。原来她已经好几天没看到“老婆”上线了。于是我辗转打通了电话，一问才知道，她“老婆”学习有点忙，所以给雨飞的QQ上留言，叫她临时照顾一下这两个号。可雨飞的男形象QQ是为了玩这个角色临时注册的，因为忘记了密码，一直都没上去看。



这也许是目前唯一不提倡“结婚”的网游，里面同样演绎着爱恨交织的故事

又过一段时间，我再见到雨飞时她已经不玩游戏了。她又开始说男人没有几个靠得住的，说她其实早就知道“老婆”是男的，就是一直没拆穿。其实，她的“老婆”还算仗义，把所有东西都留给了她，从此销声匿迹。但他们为什么而分别？是互相做“人妖”伤透了对方的心，还是真的哪一方做了不可饶恕的事，我也实在不太清楚。据说因为“老婆”自从认识了她以后，学习成绩直线下降，压力太大，就选择了告别游戏……

男也好女也罢，其实大家都是为了开心地玩游戏。其实笔者本人也是和自己的老公一起玩，也遇见过很多麻烦的事情。很多问题如何处理完全在于你自己，你更该珍惜的是什么？你最在乎的是什么？大家把态度摆正，或许就不会迷幻在网络上，明白自己在现实里的角色，明白自己的责任。不过说归说，现在的网络游戏可不同以往了，除了《魔兽世界》这样的“强硬分子”，还有哪款网游里没有结婚系统，没有情侣登记？呵呵，只要这些系统还大行其道，这些男男女女的故事就永远不会终结。

与王者的对决
——WCG中国区总决赛战术篇

□北京 Sir William

WCG 2008中国区总决赛几乎可以说是新人的天堂、老将的地狱。PJ走了、F91走了、Sky走了……也许还有更多的新人尝试着颠覆旧有格局，在混沌至极的中国电子竞技领域内树起自己的大旗。面对着只要打进决赛就没有输过的wNv，Tyloo也许还记得曾经在淘汰赛中经过苦战之后谋杀巨人的那种快感——那无疑是让自己的勇气和信心倍增到顶点的砝码之一。但wNv毕竟是王者，不管过去和现在，它至少统治过一个时代。不算稚嫩的Tyloo能够在胜者组冠军的光环下上演奇迹吗？

出乎意料的是，TyLoo的技战术水平在第一场比赛中和他们的缺点一样展现得淋漓尽致。也许和很多南方战队一样，细腻和耐心是固有的传统，这也为他们在充当T方的手枪局上获得了足够的眼球。

上半场充当CT的Tyloo拿到了5分，在进攻见长的de_inferno来说，防守获得的5分似乎是个不错的成绩。但TyLoo除了攻防的衔接以及补位上的默契之外，在防守的张力和遭遇战时的表现明显不足，特别是对地形的利用，在理解上亟待改进，很难让大家认可这是一支能够打进中国区总决赛圈之后，又晋级最终决赛的队伍。而充当T时的手枪局对于进攻方来说很重要，这涉及到整个进攻战略部署和战术应用的问题，特别是对总比分落后、需要迅速追赶的TyLoo。

地图：de_inferno

出场阵容

wNv：alex、sakula、Savage、kingz、bigun
TyLoo：a0a0(cd)、qjilx lol、eVonne、s2hana、love2t

1秒输全局

手枪局的布局很有意思。比赛时间剩下1分28秒的时候，TyLoo的4名队员居然还在T出生点一带的二楼游弋，这给了wNv在B点以充分前压的机会。bigun和Savage已然逼近了T在中路左边大道的出口，但并未发现敌情。此时kingz和sakula要做的就是从A点的二楼开始抄后路。抄后路有两个好处，首先可以完成对T的前压攻击，充分利用USP的大威力，以求短时间内爆头，大量杀伤T的有生力量；另外可以完成对二楼建筑群的清理，加上对T中路右边大道的侦察，可确认T主力是否进攻B点。但此时B点的CT已经前压，T的活动空间基本被限制在了左右两侧大道和T一方。kingz和sakula前压到A点瓜棚外侧小房子的气窗一带，开始卡位，等待T对于二楼的进攻。wNv的初期战术无疑有效而老到，忽略的只有一点，那就是人手问题。



TyLoo的开局已被CT前压所控制

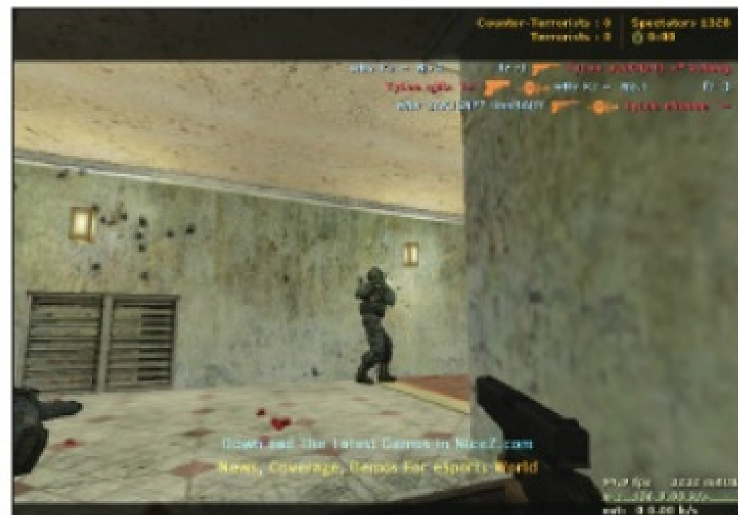
遭遇战从1分10秒开始打响。wNv的kingz首先打掉了TyLoo的aOaO（cd），但马上被同时出现在视野中的另一名匪徒qjilx lol爆了头。警察sakula由于角度问题，爆头打死了匪徒上来补位的eVonne和s2hana，此时遭遇战进行到第4秒。本来战斗到了这里，以一换三是一个大赚特赚的战果，但第5秒，从瓜棚露台跳上支援的wNv alex“适时地”扔出了一颗手雷，想扩大战果，直接导致战斗中HP消耗殆尽的sakula被同伙炸死。1秒钟的失误导致了整个局势的大逆转——CT立刻从战略上的主动变成了被动。

"二桃杀三士"

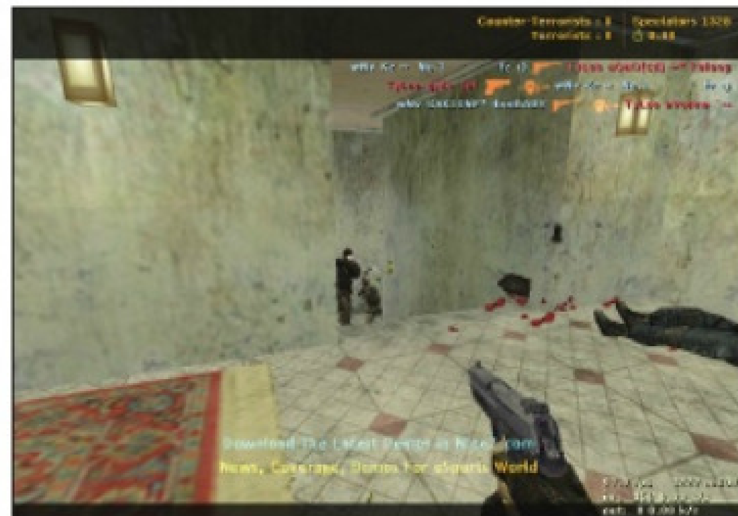
为什么这么说呢？当时比赛时间剩下1分05秒，T剩两人，CT剩三人。由于之前警察bigun和Savage的侦察，确认了T没有在中路做文章的意思，但出于谨慎，也没有从中路或T出生点包夹二楼，而是由bigun取道CT出生点回援瓜棚，Savage留在B点长通道防止T转移。二楼的遭遇战中，wNv以牺牲两人为代价摸清了T主力部队的位置，如果sakula不倒下，CT兵力足以分别扼守两个点，并对T的进攻造成有效的延缓和骚扰。无论怎么打，CT都不会吃亏，而且地形对CT还有利。但在只剩三人的情况下，防守思路变成"重点守住某一点，并随时驰援另一点"，在人员布置上首先就产生了分歧，直接影响到稍后的反扑。

果然，艺高人胆大的qjilx lol在手雷的火光中残存53HP，基本可以保证战斗力，而且和love2t还先后捡到了USP，对于悍匪来说无疑是如虎添翼。但本局时间只剩下50秒时，两名T决定转道B点，相反，CT则出现了判断上的严重失误，连Savage都回防到出生点附近，准备增援瓜棚，间接为对方缩短了通过长通道、进入B点交火区域的时间。基本上，在之前的局面中，wNv掌握着比赛的节奏，而从T装备USP开始，节奏开始被TyLoo掌握并流畅使用。

7秒钟，仅仅7秒钟，两名悍匪就肆无忌惮地来到了B点外，但wNv的Savage依然在出生点附近侦察！此时能给匪徒们壮胆的还有love2t的一颗烟雾弹。可别小瞧这颗烟雾弹，就是因为它的存在，比赛彻底被TyLoo所掌控。没有步枪的时候，警匪双方手枪的穿射能力几乎为零，起不到预杀伤的作用，加之子弹有限，不能在视野干扰时进行有效的火力压制，故而让匪徒大摇大摆地进入B点。为了拖延时间，冒险进行对攻的Savage被love2t神奇地隔着烟雾打得只剩15HP，基本丧失了战斗力。等到队友赶来的时候，T已经放下了C4，800现银的到手宣告着就算本局落败，下一局山贼们也可以人手武装一杆长兵器。



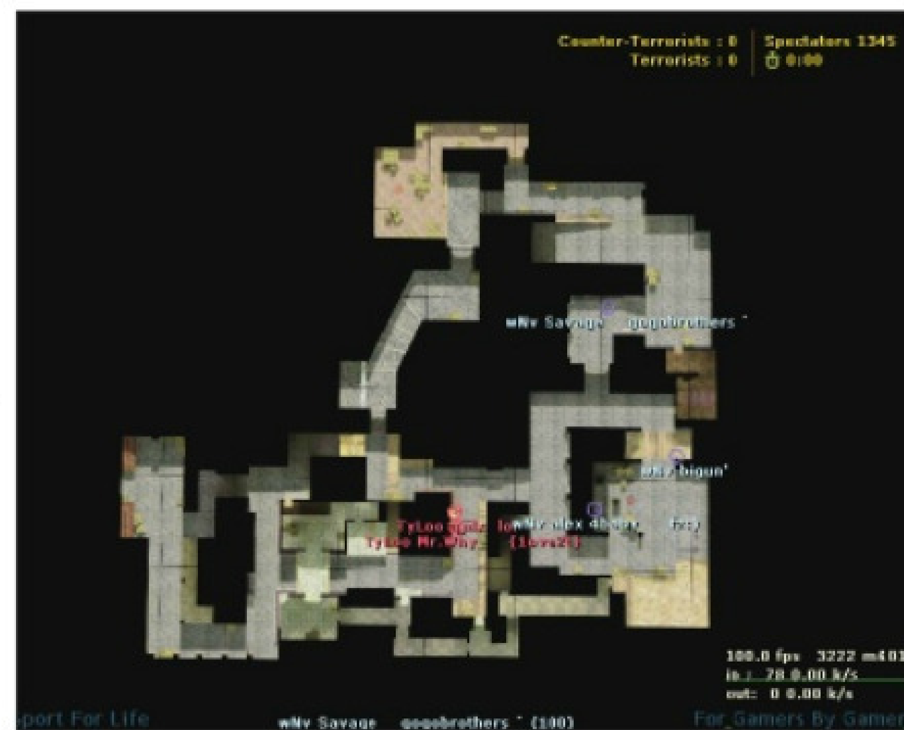
二楼遭遇战



sakula差一点就成为掌握胜利的人

决战

CT的反扑十分潦草，Savage刚刚冒头就被qjilx lol打趴下了。随后跟上的bigun和alex犯了大忌——在时间依然很充足的情况下，想借着烟雾的掩护快速接近B点与T肉搏，但他们似乎忘记了T手里是缴获的USP。结果bigun被侧面的love2t夹击爆头，alex正面被杀，战斗从Savage被打死到结束，不超过6秒。就算CT没有拆弹器，减掉拆弹的10秒，也还有25秒可以利用，19秒内接近并摸清对方的站位是很宽裕的。此时又是TyLoo掌握着紧凑的节奏——快速转移、快速突破、快速抵抗，在这一过程中，wNv居然没有人想着要缓一缓，破坏一下对方的节奏，组织一次成功率最大的进攻。



TyLoo成功的转移，看看CT的位置

战术评价：

上帝赐予CT在战略上的优势，第一是武器，第二是地形，这在游戏设置中是不可改变的，能够变幻多端的只有人的思维。TyLoo在战术上起初并不算新颖——对方已经猜到了T的进攻意图。但难得的是，在仅存两人之后，TyLoo没有头脑发热地猛冲进A点，在瓜棚埋下C4以后壮烈地速死——这不是悍匪，而是水鱼。其战术成功之处在于队员的头脑非常清醒，在力量对比偏弱的情况下，迅速判断出了CT防守的重心所在。这在战略上无疑是非常成功的转变。当然，也许有人要说，如果不是有精准的枪法、有灵活的走位、有默契的配合，这个以少打多的手枪局教科书案例就不会成功。错了，在所有后天能够练成的技巧面前，意识和思维的创造力总是占主导性的，这就是为什么战略大于战术的根源所在。

对于反对派，我们不妨也做一个假设：qjilx lol和love2t在捡到USP之后，仍然选择进攻瓜棚，会怎样呢？瓜棚的开放式道路易攻难守，但障碍物众多、地形复杂也使得火力点有多个存在，2打3的情况下，先卡位的CT肯定要比后来者更有想法，这就是地利的战略优势。当简单粗暴地rush瓜棚成为一种时尚的时候，谁能率先变通，谁就能走在别人前面。这一点正是稳重有余、活力不足的wNv所欠缺的地方。比赛不是赌博，当B点前压的CT已经掌握了足够多的证据说明T不在中路的时候（bigun和Savage冲出B点之前，sakula已经在中路跑过，看到了中路并没有设防），继续前压其实是最好的选择，在qjilx lol和love2t转移的时候，前压的CT会直接打到这两人的后脑勺。但很遗憾，这个选择被wNv自己放弃了。

TyLoo在这个手枪局中给所有爱好者最好的启迪应该是耐心。如果不是耐心，不会换来两支USP与sakula的冤死；就不会及时转换进攻区域；就不会用完该局的1分45秒；甚至就不会埋下C4后全歼CT。这些细节是可以辐射到整个比赛始终的制胜因素。在CS发展限于停滞甚至是在中国开始倒退的时候，TyLoo的表现给了战术创新和整体思考一个更开阔的方向。TyLoo还有很多缺点，例如决赛的经验、合理的比赛情绪，当然，也缺乏冠军的气质和淡定，但这并不妨碍我们喜欢他们所走的道路。P



埋弹后的交叉火力秒杀了wNv

鬼屋魔影——死亡界线

■辽宁 枫红一刀流



为什么要玩这款游戏

这款游戏的评价并不很高，操作问题一直为广大玩家的诟病，但其中也不乏亮点。作为鬼屋系列的最新作，创新和变革很多：新颖的道具系统、广阔的冒险地图、自由的道具组合以及男女主角的情感交流，主角的冒险不再孤独和单调。这次发行的中文版，翻译得较为彻底，文字部分全部汉化，配音也采用全程中文语音，这对于国内玩家来说也应该是很有吸引力的。

第一幕 漆黑

当我睁开双眼，似乎在一间医疗室里，两个家伙大声吵嚷着，还有一位苍颜白发的老人颓废地坐在病床上。老人看到了我，大声叫着“爱德华”，他的举动召来那两个家伙的一顿拳脚，这时我看到老人的胸前挂着一块刻着符纹的石头，在灯光下熠熠生辉。他们骂我是该死的植物人，是的，我现在什么也不记得了，连自己是谁都不清楚，心底升起一片迷茫。

就在我痴呆的时候，他们的老大来了，叫手下把我带到楼顶处理掉，轻淡的语气就像扔掉一袋垃圾一样从容。于是，那位老人被推搡着离开房间朝电梯行去，而我，在枪口的逼迫下迈动步伐，朝顶楼的阶梯走去。头顶的上方，将是我的葬身之地了，我甚至还不知为什么。


当我醒来时，屋子里有两名打手，还有位白发苍苍的老人

黑暗的通道上沉闷压抑，我努力平稳情绪，回忆自己的身世，一切却是徒劳。这时我听到轻微的异响，在天花板上倏然掠过一道红色的印迹，那是什么？身后的枪手试图打开通往屋顶的铁门，我脚下的路突然断裂，仰头望去，那名枪手硬生生的被拉入门内，殷红的鲜血浸透了墙壁，真是恐怖！

我幸运的活下来了，沿着黑暗走廊踉跄前行，在卫生间里有面镜子，我看到了自己的脸，那张灰白毫无生气的脸，一道斜斜的疤痕丑陋而狰狞，这是怎么回事？我气愤地挥拳，将镜子砸得粉碎。

往前来到电梯井，看到那老人在老大和枪手的推搡下进了电梯，我跳到电梯顶偷听他们的谈话，或许会与我的身世有关。那位老大称老人为“光明使者”，好像要他控制那块石头的力量做什么见不得人的事，老人对他们的话只当放屁。这时怪异的事发生了，那名枪手与之前的那个一样，被活生生的拖入地板之中，惨叫声异常的凄惨，老大也慌乱的开枪乱扫，老人的表情却异常沉静，抬头望向我说：“爱德华，顾你自己吧！”此时电梯在急速下坠，我纵身跳向旁边平台，飞驶的电梯在我的身后瞬间不见了踪影。


走廊上遇到慌乱一团的安娜

沿着维修通道往前走去，听到另一部电梯中传来女子的呼救声，我决定前去救她，于是放下一道铁缆，沿着电梯井向下面爬去。在下面的一层走廊里，遇到慌张的安娜，她显然不是方才呼救的女子，不过她的处境也很不妙，四周燃起大火，而办公室里还困着名男人，我只好尝试去营救他们，谁让我是这故事的主角，是位救世大英雄呢。

手上没有合适的工具，破不开木门，于是由隔壁的房间进去，拖开桌子来到里间，幸运的在墙边找到一个灭火器，将蔓延的大火熄灭后，终于来到那男子身边，用手中的灭火器将木门撞开，和走廊上的安娜会合。

告别了安娜，我

良品 7.3

制作	Eden Studios
发行	Atari
类型	动作冒险
语种	中文

文化包容性：7.0　上手精通：5.0　画面：7.0　音效：8.0　创新：8.5　剧情：8.5

得继续去救那名电梯里的女子。用灭火器清除掉走廊上的熊熊火焰，跃过断裂的楼板，在一具警卫的尸体上拾到一支手枪，用枪击碎房间的门锁。在屋子里的柜中翻找一些有用的东西——弹药、胶带和医疗喷雾剂，给自己治疗一下伤势。这时，可怖的穿墙怪物又出现了，如蟒蛇般在房间和地上游走，并留下深深的裂痕，随后是房屋的崩裂倒塌。我迅速朝门外跑去，抱住一件装饰品才侥幸逃过一劫。落身到阳台上，看着毁坏败落的纽约市，人间炼狱般惨不忍睹，恐慌的凄号声声入耳，揪裂人的心肠。身处绝境的我已无暇惶顾，纵身抓住一道绳索朝上层攀爬，爆炸和崩塌随时发生着，我如同在剃刀的边缘狂乱地舞蹈着。几经艰险的攀爬，终于进到楼里，通往上层的路被火堆阻住了，跳到下层找到一只灭火器，将它扔到木板上，然后拉下空中悬挂的缆绳，将灭火器甩到了上层。将火堆熄灭后攀到上层，通过阳台的绳索继续往上爬，不远处的安娜在温柔的呼唤我，火红的身影点燃我生存的希望。

和安娜会合后，我们一起寻找出路，不过行动中安娜走丢了，她好像被什么东西缠住了，但我已无法回头。将桌子拖到墙边，纵身爬到上层，再拉掉电闸消除电流，前面是一片黑暗，我拾起椅子到火堆里点燃，用它来照亮前方狭窄的通道。高层有个人在朝这边召唤，一名叫杰克的警卫，但是没等我赶到他的身边，他就死掉了。来到杰克的尸体旁，看到安娜的背影，我高兴地叫她，转身的安娜却让我大吃一惊，原本美丽的脸孔布满虬曲的疤痕，和我脸上的伤疤一样，我大声问道：“你是谁？”安娜用粗犷沙哑的男声回答我：“她现在是我的宿主，正如你以往一样！”


居高俯瞰，纽约城已沦为一片废墟


我抱住墙上的饰物才逃过一劫

第三幕 问题

“把那块石头给我！”安娜向我步步逼近，我可以闻到她身上腐朽的味道。我朝她大声喊道：“我没有你说的什么石头，去你的！”安娜迅捷地挥动手臂将我击落下层。

安娜尾随着攻击我，我必须找出击败她的方法。我知道一些僵尸之类的怪物是怕火的，于是拾取椅脚到火中引燃当作武器，这一招很奏效，安娜在火焰的灼烧下惨叫一声，化为一股黑烟。再见了，曾经美丽的安娜！

收拾了悲伤，爬到走廊里继续前行，不远处听到电梯里的呼救声，我找到一个灭火器撞开电梯间的铁门，跳入电梯和里面的莎拉会合。莎拉拥有一张俊俏妩媚的脸，和端庄的安娜相较有着不同风格的美丽，尤其那白色短裙在这恐怖的黑暗中洋溢着别样的风姿，仿佛寒冬中的一剪红梅，萧杀中绽放明艳。和她共处一室，我的情绪平静了许多。正在浮想联翩，外面传来爆豆般急促的枪声，扒开门缝望去，一群警卫在与一群爬虫奋勇战斗，显然警卫落于下风，几名警卫在虫群的围攻下很快死掉了。看来我们不能从正门出去了！


到处是火焰和瓦砾，出路在哪里

游戏问题说明



玩家在游戏中可能会遇到一些麻烦，就笔者遇到的情况说明如下：

1 游戏画面过于缓慢的问题。有的玩家反映游戏画面很迟钝，如遇这种情况，请到网上下载软件D3DWindower，它是将游戏窗口化的工具，玩网游的玩家对它并不陌生。解压后拷贝到游戏安装目标下运行，将游戏主运行文件添加进去，再启动，就会发觉游戏变得很流畅了。

2 游戏画面过于黑暗的问题。游戏中直接调节亮度的作用不大（笔者是如此，也可能是显卡的原因），到游戏选项菜单中调整显示参数，选择细节自定，将特效全开，能增加少许亮度。还可到显卡的控制面板中调节亮度和对比度。

3 人物移动问题。由于人物移动的控制键A、D在第三人称状态下是旋转，操控感觉非常不便，因此在允许的条件下，要尽量采用第一人称进行，操作的精确度会提高很多。

我们打算从电梯上方的窗口爬出去，莎拉半开玩笑地说：“你可不要趁机占我便宜哦。”我没有吭声，使劲将她托上去。这丫头的重量不像瞧起来那样轻盈，可能是抬头望见那摇曳的春光让我使不出全部的力道。由电梯跳落到会客厅，从一名警卫尸体旁拾到只手电筒，搜索一下附近的箱柜，找到油瓶、荧光棒等物品，我聪明的将油倒在枪膛上，这样射出的子弹便带有火焰攻击属性了。往前走遇到成群的爬虫，我知道它们的厉害，执枪边射边退，很快将它们清光。大厅左边的电子门不能启动，于是到右侧的吧台后进入警卫室，将电闸的电线接好，回到大厅时遇到一只怪物，我快速朝大厅末端的火堆跑去，拾取椅腿引燃作武器，将它烧成一股黑烟。电子门上的按键留有人类的血迹，从血污的指纹上可以辨认常用的几个键：9、4、3，果然用这个密码打开了铁门，不过门后等待我们的可不是惊喜。清理掉怪物后，清除通道上的火焰，在地下停车场找到了那位白发老人，交谈得知他叫席欧，他似乎很清楚我的状况，但我对他却一无所知。

我们要尽快离开这个鬼地方，在前面找到一辆汽车，周围是蠢蠢欲动的怪物，我迅速冲进汽车接电线打着火，载着莎拉和席欧飞越一道断层。在冲过火墙的时候汽车坏掉了，只好另寻车辆。在旁边的架子上拾到打火机，用它引燃地上的汽油，爆炸后打开一条通路，在另一边找到黄色出租车。撞开墙壁，我们来到了59号大街上。

操作介绍

Tab：第一、三人称切换，请尽量使用第一人称进行游戏。
W、S、A、D：移动，与以往的动作游戏设定不同，A、D是旋转。
H：疗伤模式，可用医疗喷雾剂和纱布来治疗包扎伤口，用S键切换伤口位置。
E：使用道具，如在手执手电筒状态下，按E键可打开和关闭手电筒。
T：打开PDA，在里面可查阅地图定位、阅读短信等。
空格：跳跃，一般用它来越过障碍，或在攀绳状态下躲避坠落物。
I：道具栏，在道具栏内可右击道具，选择和其它道具进行组合。
Q：退出或丢弃，在汽车内连按还可以快速跳出车外。

席欧说他曾释放出一名囚禁了几个世纪的恶魔，如今它想要回那块石头。说话间楼塌地陷，穿梭的怪物出现在街道上，那些著名的高级酒店瞬间化为废墟。我在席欧的提示下沿着道路狂驶，街道在怪物的摧毁下如波浪般翻卷着，稍有不慎便会粉身碎骨，我无暇观看两侧的凄惨景象，紧紧的盯向前方，机敏地躲避障碍，朝着中央公园驶进。

终于摆脱了险境，我们在中央公园下了车，席欧将胸前的那枚古怪的石头交给了我，要我前往博物馆的943号房间与他碰面，随后他毅然将手枪对准了脑袋，匪夷所思地扣动了扳机。望着他倒下的身躯，我的心中惊骇莫名。

第三幕 痛苦的答案

我的身体受了极为严重的伤，必须马上治疗，莎拉看到这种状况不忍离开，答应陪我前去博物馆寻求答案。我们朝桥底跑过去，不料出口被跌落的车厢堵住了，只好另寻出路。

将莎拉举到一块大石上向外界求助，这时听到电话的铃声，从地上拾起席欧的PDA，接听克劳雷的电话，他让我交出那块石头，否则会一直被怪物追杀下去，使事情到达无可挽回的地步，我暗骂了一声克劳雷，挂掉电话。再拨911给哈佛博士，他正忙着处置伤员，无法脱身赶到这里，告诉我公园的厕所里有急救箱，可以到那里处理一下伤口。成群的吸血蝙蝠飞扑过来，我迅速朝坡道上方的厕所奔跑，闪进去关好铁门，那些蝙蝠仍不死心的扑打着窗户和大门，看来是不能从这里出去了。走到里间，从急救箱里拿出纱布，将手臂上的伤包扎好，然后考虑如何离开这里。在柜子里拿到油瓶，再走到墙角拿胶带和手帕，组装成一个有粘性的炸弹。将阻路的电线射落到通道，看到尽头的墙壁上有裂缝，将炸弹扔到上面后开枪引爆，墙壁轰的一声倒塌，我由此来到户外，站在万仞的峭壁之上。


这块原本属于我的石头，究竟带给我怎样的命运

抓住峭壁上的绳索朝下面滑落，开枪打碎一道窗户跳进去。前面是怪物逡巡的断层，我没有理会它们，快速的连跑带跳，来到一辆悬挂的车厢下方。爬进车厢，在这摇摇欲坠的地方不敢轻举妄动，小心翼翼地将几具尸体拖到尾部，这样才敢走到车厢前端跳出去。杀掉几只怪物，沿峭壁继续攀爬，最后来到水道入口，这里有只悬吊的爬虫母巢，扔油瓶过去射爆。在水道里再次接到克劳雷打来的电话，他要求和我交易石头，以我过去的记忆为代价，我知道那块石头有着太多的秘密，否则他也不会如此的穷追不舍。克劳雷还说出了我的姓氏——康比，爱德华·康比便是我的名字。水道内部有着密布的电缆，再加上潮湿的环境，很多地方都是导电的，我必须将电闸上的电线接好才能清除漏电。在水道的末端还有间歇喷射蒸汽的管道，我抓住空中的电缆时停时行，终于通过这里的考验。


将公交车里的尸体全部拖到后部，才能由前部离开

前面又是一片导电的水域，我拾取一根木棒，轻轻的将电缆挑到旁边。炸开铁门后，通道上是黑压压的雾气，不，那是无数细微的虫子，可以迅速让人“形销骨立”的噬人虫子。那些黑雾的弱点是怕光，因此我打开手电筒驱赶着它们，一边慢慢的朝前挪动。来到泄露煤气的管道前，要将两只阀门关闭才能将火焰

小贴士

1.如何使用灭火器？在拿到灭火器后，请切换到第一人称模式，再点击鼠标左键就可以了，燃气罐的使用与之相同。
2.如何接电线？划动鼠标可以控制线头的距离，将两手线头拉至最远，这时点击鼠标左右键可以调换左右手中的线头。
3.在攀绳时怎么跳向旁边？按Q+方向键。
4.如何投掷燃烧弹？在左手执有燃烧弹的状态下，点鼠标右键确定投掷路线，再点左键确定投掷。
5.我动不了，不能操作任何东西，怎么办？你一定是在打开箱柜的状态下，请按Q键退出再进行其它操作。
6.怪物太难对付了，怎么办？怪物大多是怕火的，首选是在子弹上浇上油，一般怪物会被引燃，或者用喷雾剂和打火机的组合，如果身边有燃气罐或油瓶也可以利用，将木板或椅子点燃也可以当作武器。一般情况下，在怪物的附近都可以找到合适的道具。




抓住电缆躲避灼热的蒸汽


当得知我的身份后，心情若夜幕般沉重

熄掉。对于守卫在附近的母巢，用带火焰的子弹就可以清理掉。关闭阀门后，我将身上的荧光棒扔到通道上，然后辅以手电的照射驱逐黑雾，跑向通道末端的竖梯。

走廊的铁门上爬满了蝙蝠，我打开电闸，拾起一根电缆接到铁门上，尖叫声中那些蝙蝠化为团团的黑雾。爬到外面，我看了一下PDA确定方位，然后朝公路的一侧跑过去，在河边找到一辆蓝色的汽车。上了公路，不远处是一道深不可测的鸿沟，沟边还堆满了废弃汽车。我先下车清理怪物，然后将一只燃气罐搬过去，用它炸掉阻路的汽车。开车将所有的路障清理干净，将车退后，加大油门朝鸿沟疾冲过去，华丽的飞跃，终于来到了对岸。

在一辆救护车里见到了莎拉和哈佛博士，哈佛用粗糙的手为我缝合了伤口，随后用电脑查询了我的名字，我的身份是超自然现象侦探，1938年在神秘状况下失踪。真叫人难以置信，我竟然有一百多岁了！

第四幕 反击并失败

这种错乱荒谬的事情竟然会发生在我身上！我无声地走向外面，那沉重的夜幕如同我的心情，这里本不该是我生存的年代。在眼前这个世界里，我的亲人朋友都已不在，没有人认得我，恐怕知道我身世的，只有克劳雷，还有那个已死去的席欧。克劳雷不是什么好鸟，但席欧已然过世，我还真的要去博物馆吗？

莎拉在身后轻轻的安抚着我，答应会陪我前往博物馆寻求答案，希望一切都会有合理的解释。她那不容置疑的坚决，我真的无法反对，何况在这寂寞的旅途中，有位美女陪伴也很不错。我们越过公路，朝坡下的一幢别墅跑过去，在屋子里搜索到一些道具，还换了一把手枪，然后来到外面找到辆汽车。这时空中传来一阵异响，乌云般的吸血蝙蝠当头罩来，我们迅速钻进汽车发动引擎，沿着小路朝博物馆狂驶。


利用拖车后厢板飞车到对面的博物馆

吸血蝙蝠如影随形，用身上的吸盘攀附在汽车外壳上，不懈地煽动着翅膀，似乎试图将汽车抬起来。它们数量巨大，有几次汽车竟真的凭空被抬了起来。我心里大慌，连忙加大油门保持车速，努力将蝙蝠甩远，但这些小家伙犹如附骨之蛆，一路追随不肯离开。

汽车停在断桥边，看到旁边的遗迹上空笼罩着一团黑雾，那是数以千万计的吸血蝙蝠在空中飞舞。很显然，遗迹里便是蝙蝠的巢穴，我必须炸掉它并通过这里。我在墙边悄悄走了一遍，拾到一些油瓶，然后跑到遗迹前朝里面投掷油瓶，在降落巢穴的时候开枪引爆，如此轰炸数次，里面的巢穴被炸塌了，头顶的"乌云"也慢慢消散了。莎拉为我的表现激赏不已，问我为何如此驾轻就熟，我也说不清楚，或许克劳雷所说的是对的，我的体内存在着某种东西，黑暗而暴力，但我又如何信他？莎拉说席欧的话也不能尽信，事情的对错还是由我自己来判断吧。莎拉趁机向我表白了好感，但我心乱如麻，发泄似的朝她吼了一顿。事后觉得释然，是的，我们彼此都是孤单的，一路走来难道一点也没有感情吗？

杂谈 鬼屋漫谈

■北京 Griffin

鬼屋、凶宅等一直以来都是人们关注的词汇，不仅无数次的被搬上影视舞台，在游戏世界中更是司空见惯。虽然没有官方证明鬼真的存在，但这丝毫不能阻止人们对鬼、怪的向往。我们玩的"鬼屋"游戏只不过是这种文化中十分旁枝末节的部分，对那些真正热衷于此的人来说，现实世界中的鬼屋才更加有吸引力。

全球各地都有闹鬼房屋的传言，其中反差最大的就是美国的行政中心——白宫。白宫的东厢二楼，有一个以林肯命名的房间，这里据说就是林肯鬼魂出现最多的地方。林肯最疼爱的儿子威廉11岁病死在这个房间里，林肯悲痛不已。传说他死后，灵魂时常在此出没。不仅是有多名白宫工作人员声称见过林肯的鬼魂，就连罗斯福总统、英国首相丘吉尔、卡特总统夫人等都明示或暗示过这个信息。

和"温和"的林肯鬼魂相比，埃及一座一战时期建在法老墓附近的英国兵营可就不这么善了。当年，英国士兵入住3个月后，就接连有人出现身体颤抖、口齿不清、牙齿脱落等症状，最后恶化成在强烈的抽搐中惨叫着死去。当地人认为，"凶因"是因为居住者触犯在地下已安眠几千年的尊贵无比的法老。无独有偶，在比利时也有一座著名的凶宅。和很多鬼屋、凶宅不同，这座建筑只建造50多年，是一幢现代化的别墅。但它的主人搬进后不久就出现程度不同的头痛、精神恍惚，女主人甚至出现严重的精神错乱，最终因心智发疯而跳崖自杀，别的人搬出别墅后精神病状竟不治而愈。

当然，所有这一切是否由于鬼魂作祟还无法证明，有科学家指出，形成"鬼屋""凶宅"现象多半与不良的地质因素有关。虽然这种说法也无法举出十分确凿的证据，但比起鬼魂之说来似乎更为可信。不过，很多人会选择性地回避这个道理，既然鬼魂之说能够为生活带来更多的乐趣和激情，为什么不让它继续下去呢？

这时讨厌的克劳雷发来一条信息，称我曾在中国找到这块石头，由于席欧的死，我已无法运用石头的法力将光明使者带回来了，因此还不如把石头送给他。读过短信，我深深思索其中的含意。我们换了辆汽车继续朝前行进，在一番奔驰之后终于来到博物馆外，但这里发生了严重的地陷，脚前是一道不见底的深渊。我环目四顾，把一辆大型拖车开到了崖边，将后厢的车板升起来，再将后面的铰链打碎，这样汽车就可以从这道斜坡上飞过深渊了。就在我布置的时候，空中忽现密集的吸血蝙蝠，迅猛朝莎拉卷过去，瞬间便将她吊到了空中。这一切

来得过于突然，我连忙抽身救援已是不及。放心吧，莎拉……我会去救你的！

飞车越过深渊来到博物馆外，扔油瓶炸开铁栅门。根据以往的经验，我并没有贸然闯入，在门外的摊床边拾取一只燃气罐，并将它点燃。进入院子果然刮起一阵狂风，飞沙走石中出现穿梭的怪物，我对准它游走的路线喷射火焰，它发出一声低吼便瞬间消失无踪。跳过断裂的管道，我砸开一只控制柜，将里面的线头接好，这样电梯便降下来了。乘电梯升上去，在小屋里收集装备，然后清除走廊上的怪物和火焰，最后在末端的屋子里见到了莎拉，那绝望的神情令人心碎。她已经被母巢包裹住了全身！

第五幕 不再孤单

莎拉已被母巢吞入腹中，我立即从地上拾起斧头朝母巢砍去。莎拉终于脱离了母巢的束缚，软软地跌落在地上，面色苍白奄奄一息。我必须将她救回来，她是我唯一的伙伴，也是她让我保持了仅存的人性。我迅速蹲下身去，为她实施心脏按压术和人工呼吸，如果她不能苏醒，我就一直做下去。从我苏醒的时候开始，就一直在绝望的边缘徘徊，此时此刻，过得尤其艰难和漫长。

天可怜见，莎拉终于有了呼吸，我将脸凑到她的耳边，轻声唤道：“莎拉，快点呼吸。”莎拉睁开了眼睛凝望着我，深情地吻在我的脸颊，随后说道：“我感觉到体内有种东西，在控制着我，不断跟我说话，那种感觉和你一样。”这时窗外传来低沉的吼声，一个庞大的身躯从窗前一掠而过，我连忙拉起莎拉奔向旁边的小屋躲避。此时爬虫布满附近的房间，我决定将莎拉留在安全的地方，自己孤身去扫清障碍。

从地上拎起燃气罐并点燃，用喷射的火焰清除前路的爬虫，然后沿大厅墙壁上的绳索爬上去，烧开阻路的木板，来到一条曲折的走廊。在前面有几处难点，一是墙壁有裂缝的房间无法进入，不断有爬虫涌出来，这里要到附近的厨房去收集道具，组装燃烧弹从上方扔进去将母巢烧毁；二是栅门后有只母巢打不到，但有只爬虫会反复进出，这里要将燃烧弹绑上胶带，扔到爬虫身上，等它爬回母巢旁时引爆。

展厅里的艺术品已破坏殆尽，怪物成为这里的访客，简直是博物馆的一场浩劫。清除大厅的怪物后，上楼梯来到一个小展厅，释放一名被关的警卫，沿通道继续前行。走廊上出现噬人的黑雾，它们的面积很大，手电筒的光不足以驱逐它们，必须利用短暂的时间跳到下盏灯光的范围内。前面有一台掌纹扫描仪，电子安全防御系统还在起作用，门里的警卫听完我的讲述，不情愿的为我打开大门，那眼神仿佛是在看一只扑火的飞蛾。警卫的担心不是多余的，我在大厅里果然遇到一只大家伙，有着人的身躯，蜘蛛样的肢节，浑身弥漫着血腥的味道。它发飚的时候狂风呼啸，整座大厅如同风雨中的小帆船。我只有避其缨锋，乖乖地躲在柱后，趁它不注意的时候跑向角落收集油瓶，在它吼叫的时候闪出去，投掷、射击，一气呵成。在连番的轰炸之下，这个丑陋的怪胎终于倒了下去，莎拉很快赶来和我会合。


用人工呼吸和心脏按摩术急救莎拉


在莎拉的提醒下挥剑斩断警卫的手臂



终于找到了943号房间，真的可以与席欧碰面吗

前面又是一台掌纹扫描仪，我试了一下，系统并不认可我的掌纹。在我无措的时候，莎拉瞟了一眼石头上的警卫尸体，对我说：“那位警卫不会介意你借他的‘钥匙’一用的！”天呐，莎拉已经和我变得一样暴力啦！不过莎拉的建议是可行的，我从墙上取下一把古剑，走到尸体前挥剑取下“钥匙”，将它放到机器上扫描，铁门轰然开启。穿过卫生间走到尽头，打开井盖后再将墙上的铰链射碎，沿着绳索爬下去，在清理几只怪物后，我们来到了扇铁门前，门上赫然写着几个激动人心的数字：943！

第六幕 事实

我们进入943号房间，一个狭小而凌乱的房间，莎拉从书桌上拿起张照片，上面是我和席欧的合影，席欧还是一个八九岁的小男孩，而我的外貌却没有一点变化，拍摄的时间是1936年。正和莎拉商谈间，房屋中没来由的刮过一阵阴风，刹那陷入一片黑暗。我打起了手电，靠向恐惧中的莎拉，忽然看到一道黑色的身影闪了过去，莎拉不由尖叫一声。我试图闭上眼睛，看到了席欧的影子在指着一张报纸，走到墙边看到报纸上赫然写着“莎拉”的单字，随后在那影子的指示下调查留声机、徽章和香

水，将单字组合在一起，组成了一句话："莎拉我想要你把他打昏。"


莎拉从身后将我敲昏

我鼓励莎拉按指示去做，莎拉分散了我的注意力，随后我感到脑后剧痛，陷入昏迷之中。此时我恍惚见到席欧，他说出鲁西法从天堂来到人间，制造了一个容器来穿越时空，如今他被困在自己的作品里，希望藉由石头的力量返回人间，在中央公园里有等待发掘的秘密。从昏厥中醒来后，向莎拉讲述遇到席欧鬼魂的事，而后继续在房间里找寻席欧留下的线索。对着柜子闭上眼睛，看到席欧在缓缓向我招手，随后墙壁上出现一条暗道，由此进入一间古老的圆形密室，正中矗立着一种怪异的装置，在末端刻有铭文的石案上拿到一只透镜。回到943房间，在墙壁上有个血红的符纹，用手电将透镜上的图案照射上去，使两者重合，墙壁裂开一处洞口。


将透镜上的图案投射到墙壁上打开一条密道

我嘱咐莎拉留在943，我则孤身一人前往洞穴寻找出路。在洞腹里有辆叉车，用它将断桥接通，开到对面的山洞里，将楼板叉起来，再启动机关用石梁将它托住，这样就可以取出叉车了。开着叉车进入一间仓库，前面又是座断桥，开关在左上方的平台上，我用叉车将几只集装箱堆在那里，然后攀爬箱子跳上平台，用机关接通桥梁，开过去，用叉车撑起卷帘门来到外面。

在过木桥时不慎跌落下面的山坳，身旁涌聚起可怕的噬人黑雾，在我命悬一线的时候克劳雷驾直升机赶来，他的目标显然不是救我，而是打劫我身上的石头，但好汉不吃眼前亏，我只有虚为委蛇才能摆脱这可怖黑雾的纠缠。我跟随直升机探照灯的光一路跑去，答应克劳雷的要求，然后爬绳索到直升机上。克劳雷逼我交出石头，而我将石头举出机舱外，克劳雷投鼠忌器不敢妄动。这时一只巨大的蝙蝠冲过来，试图抢夺我手中的石头，直升机受到剧烈的碰撞坠落下去……

第七幕 光明之路

我掉落在裂谷的峭壁上，直升机在崖边摇摇欲坠，随时可能发生爆炸和坠落，我牢牢抓住绳索朝上面爬去，同时躲避着不时掉落的石块和铁板。在我的左手边，悬挂着同样危险的地铁车厢，在直升机燃起大火即将坠毁的一瞬，我别无选择的跳入车厢。抓住车厢里的缆绳，用手枪清理掉陆续爬来的虫子，几经艰难终于攀上石崖来到了地铁车站。


和莎拉在地铁里会合时发生剧烈的晃动

莎拉此时也赶到了地铁站，要进入她所在的车厢，必须先将站台附近的怪物清除。我迅速闪进楼梯边的房间，在里面找到了医疗喷雾剂，配合火机使用，能喷射足以杀死怪物的火焰。在这个房间顶部的排风道，连接着另一边的卫生间，在里面还能找到一瓶喷雾剂，还有一些油瓶也可被用来杀怪。清理完站台上的怪物，莎拉打开了车门。在我进入车厢后，巨大的怪物用根须将车厢紧紧缠住，莎拉被甩出车厢，这家伙的运气还真不是一般的糟。我抓住绳索爬出车厢，经由怪物体内通道穿出去，来到中央公园。

庞大的中央公园很容易迷路，在这片怪物游荡的区域迷路更容易送命，我不断的奔跑，终于找到了辆汽车，在GPS确定位置后，发动引擎朝着目标行驶。漫漫深夜里，那古老的城堡如同灯塔般光亮而诱人。我攀到城堡的顶部平台，发现一道石板上刻有6个符纹，不过目前尚无法启动，莎拉发来信息提醒我，要修炼我的光谱视觉能力，才能在城堡中找到想要的答案。打开GPS，在地图上有很多探测不到的区域，那里是魔根的所在地，于是我回到城堡外上车，开始在大地图上游荡，摧毁魔根来提升自身的能力。当光谱视觉提升至30以上时，我重新来到城堡寻找线索，在闭目的时候能看到墙上隐藏的符印，用手电将透镜上的图案照射在上面，可使楼顶端石案上的符号发光。

符印共有6个，其中3个在外围墙壁上、1个在燃火的亭子里、1个在屋里的吧台后壁、1个在有黑雾的房间里。将6个符印全部找齐，顶部石板的符号全部亮起，站到上面来到天文台。在我的面前有一架天文望远镜，在镜头上也有个符印，将它对准上方的月亮，闭眼使用光谱视觉，看到远方有鲜明的光亮，那里是魔根主根系的所在地，我必须去摧毁它！

第八幕 光明使者

根据莎拉研究铭文得出的结论，石头项链共有两条，我必须找到另一块石头才能开启光明之路，最后到达光明之路的人，能够决定是否让鲁西法来到人间。那另一块石头很有可能藏在中央公园的地底某处，或许，就在远处的主魔根附近吧。但要烧掉主魔根并非易事，因为它被一道无形的墙壁保护着，我必须将光谱视觉能力提升到75，才能看到那堵墙壁的范围，因此我继续在大地图上烧那些小魔根，有的烧起来很简单，有的则麻烦些，要考验一下智力和身手，不过对我这个以侦探为生的人来说，并不是什么难事。


将光谱视觉提升至75，烧毁主魔根

我来到巨大的主魔根前，闭上眼睛看到那道无形的墙壁，散发出强烈的能量波，我紧贴它站好，将手中的燃烧瓶抛向里面的主魔根。在熊熊的火焰下主魔根化为灰烬，于是我能跨过那堆灰烬进入古老的遗迹中。

在狭小的院落里有一根旗杆，我将上面的铰链射掉放下绳索，然后调查右边的墙壁发现符纹，将透镜的图案投射上去，墙角出现一条密道，我爬进一个巨大的洞腹中，


这个身着奇装异服的家伙已被关在这里有几个世纪了

这里是伟大的古文明遗迹，宏伟壮观。接下来一路用透镜开启机关，在连串的房间里解决控制光束的谜题，每解决一个都要爬绳索下到下一房间——第1机关房，用箱子挡住右上角的光线，这时左边的石台会降下来，快速跳上去；第2机关房，会出现成排致命的刀刺，两侧是光束，拿起铁板往前走，按右、左、右的顺序挡光束；第3机关房，一排轮动的锤子，站在小车上挡光束，会使小车停止前进，利用这一点来躲避砸落的锤子，等它通过再继续前进；第4机关房，先将箱子推开，启动机关再将它复位，用火点燃它，跑到平台上等它升起；第5机关房，拾取木材点燃，用它照亮前路，这里是一个曲折的迷宫，要在时限内通过这里；最后的房间，将木架烧掉，从上面掉落石块，拿起它撞开墙壁。

我从密室里救出一个叫赫米斯的人，他已在这里被困住了几个世纪，是拥有另一块石头的人，也就是莎拉所说的另一把开启光明之路的钥匙。赫米斯的打扮有些另类，野性而暴露，在这个时代肯定会被当成异性装扮癖。我带着他离开遗迹，他显然很难接受新鲜事物，以至于把我的PDA当成什么魔法宝贝。


在赫米斯的带领下，我们来到一个巨大的洞腹中

一路狂飙，怪物也如影随形地跟着我，我只有见招拆招，极力提高速度甩掉它。来到博物馆943号房间，意外地碰到克劳雷这个家伙，他的枪口下是我的爱人莎拉。莎拉和我已有了心灵的默契，说话时朝旁边闪了一下，我抓住这难得的时机扣动扳机，一颗子弹贯穿了克劳雷的头颅。


面对被鲁西法附体的莎拉，我该如何抉择

跟随着赫米斯进入密室，他展开身躯将身影投射在石壁上，一道大门轰然开启。我们步入一个巨大的洞穴中，踏过长桥站到一个石案前，赫米斯将他的石头放到上面，我也照样放上石头，两块石头合而为一，发射出耀眼的光芒。前方的石壁上是圆形的机关门，那里的光亮逐渐放大，鲁西法正要降临人间，那将是世界的末日。

我闭上双眼，能看到鲁西法的身影，于是上前果断地拿起了石头，仪式被中止，莎拉忽然跪地露出痛苦的表情，原来鲁西法已经附在她身上了，我的枪口对着她，却不知如何下手……

英雄传说 空の軌跡 the 3rd 支线攻略

■江苏 王念忠

本支线攻略按门任务最早可以完成的时间先后排序，而非按门的编号排序，旨在协助玩家第一时间完成支线任务，以防漏做，也省却了按编号排序时来回查阅的麻烦。此外，开门的时机在主线流程中具体位置可以参照前期攻略中的主线流程。

第一话：影之国

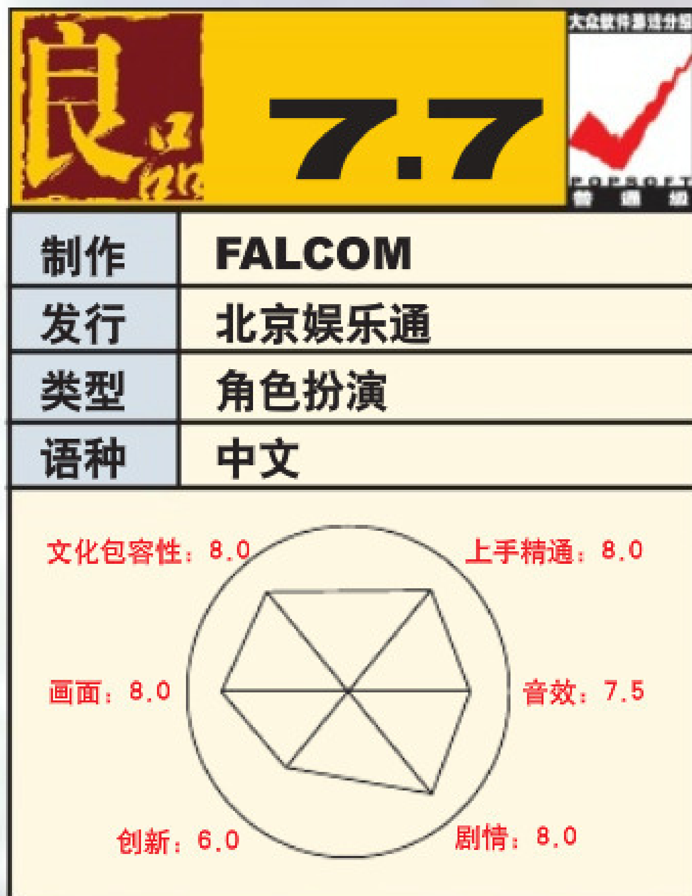
支线任务1：月之门① 导力装甲开发计划/前篇

位置：翡翠回廊
进入条件：提妲在队伍中
奖励：长桶·改（饰品）、3000米拉
要点：进入门后首先接受试炼，受到3个怪物的攻击。当怪物的血值在一半以上时会帮你加血，在一半以下时会释放攻击技能。所以先利用提妲的范伤物理攻击，将3个怪都打至半血，再用攒好的CP放S战技迅速过关会比较省力。

第二话：异界亡王都

支线任务1：星之门① 尤莉亚大人的假日

位置：王宫门口
进入条件：尤莉亚、穆拉在队伍中
奖励：耀脉（结晶回路）、3000米拉
要点：与穆拉的战斗结果不影响最后的奖励。如果想赢的话，战斗一开始就要用“镜花水月”加个无敌，应对穆拉的S战技。所有魔法用于补血，用物理攻击+S战技进行伤害输出。整场战斗大约可释放S战技4次，恰好可以打空对方的血槽。



良品 7.7	
制作	FALCOM
发行	北京娱乐通
类型	角色扮演
语种	中文

项目	评分
文化包容性	8.0
上手精通	8.0
画面	8.0
音效	7.5
创新	6.0
剧情	8.0

支线任务2：星之门② 盐之桩

位置：王城大教堂
进入条件：100胜
奖励：石化之刃（结晶回路）、3500米拉
要点：如果不清楚自己胜了多少场的话，可以查看星杯骑士手册→Memo→履历，左下角有相关数据。

支线任务3：太阳之门① 山猫卡鲁亚的特急便

位置：翡翠回廊
进入条件：乔丝特在队伍中
奖励：探知（结晶回路，小地图上标记宝箱）、乔丝特S战技——山猫号、3000米拉
要点：打飞机游戏有两种难度可选，但不会影响奖励。打飞机时应优先击落飞来的导弹。

第三话：金之道、银之道

支线任务1：星之门③ 庆功宴之夜

位置：王城 空中庭院
进入条件：约修亚、科洛丝在队伍中
奖励：雅餐“喜悦”（大盘料理）、3500米拉
要点：与到会的每个人对话一遍，再往女王宫大门方向走即可。

第四话：昏暗足痕

支线任务1：星之门④ 旅程的终点

位置：金之道
进入条件：金在队伍中
奖励：阴阳（结晶回路）、4000米拉
要点：纯剧情，无要点。

支线任务2：太阳之门③ 里 武术大会/普通

位置：格兰竞技场
进入条件：金在队伍中
奖励：身之理（结晶回路）、5000米拉
要点：战斗分3个回合。第1回合杀杂兵，AOE还是各个击破随你喜好；第2回合打8只猿羊，恣意虐之；第3回合打搞笑的基尔巴特，要点与第零话打他时一样，爆破加农炮虽强，却是直线攻击，注意移动躲避即可。打赢后得到小丑徽章。

支线任务3：月之门③ 飘落的羽翼

位置：银之道
进入条件：插班考试合格通知、科洛丝在队伍中
奖励：隼眼（结晶回路）、6000米拉
要点：把学分表发给每位同学。先与教室里的两位同学对话，再去男生宿舍与1楼的男生对话，之后到礼堂左侧后台与旧校舍门口。确认上述所有地方都去过后，来到社团大楼2楼的女子衣帽间继续剧情。第1次找学长



不良学长的性格恰使科洛丝受益匪浅

时，到礼堂2楼观众席发现雷克特。然后到校长室申请出校，出校门。从宿舍冲出来后走到教学楼前台阶坐下。对话选项不影响奖励。再次抓不良学长。来到礼堂右侧后台找到学长，啊不，是假的。再去男生宿舍触发剧情，之后爬出社团大楼学生会室的窗户，逮到学长。

支线任务4：星之门⑤ 剑之道

位置：巴斯塔尔水道
进入条件：亚妮拉丝在队伍中
奖励：利剑“迅羽”、5000米拉
要点：与理查德的战斗打法和星之门①相仿。注意，要是战败的话则无法得到卡西乌斯的剑。

支线任务5：月之门② 委托人

位置：格兰赛尔游击士支部
进入条件：雪拉扎德在队伍中
奖励：天眼（结晶回路）、4000米拉
要点：雪拉与爱娜初次相遇的故事。先与黑衣人进行两场战斗，注意让雪拉站位靠前吸引火力，否则喜欢乱跑的爱娜很容易挂掉。在下水道里，来到在SC中扳不动的扳手处，到达地下水路西区域。最后王城门口一战也要注意保护爱娜。对方的NPC可以不管，只要打败3个黑衣人即可。

支线任务6：星之门⑥ 重剑流特训法

位置：格林姆瑟尔小要塞终点
进入条件：收集20个菜谱
奖励：超·斗魂扎头巾（饰品，CP增加率大幅提升）、100米拉
要点：在洞口先吃饭、后睡觉，有一定几率使CP升到100。“渡鸦帮”的这3个小头头不会任何魔法，所以过关的关键就在于攒CP、用战技。注意用任人宰割（防御降100%）和补血战技即可轻松到达目的地。最后对战阿加特时一定要用任人宰割，否则是如何也伤不了他的。普通攻击对无甲造成100%伤害，就算是阿加特也撑不了多久。

支线任务7：月之门① 导力装甲开发计划/后篇

位置：翡翠回廊
进入条件：阿加特、提妲在队伍中
奖励：导力装甲（提妲专用战技）
要点：去工房最顶层与丹对话以继续剧情。与机甲的战斗毫无挑战性。

第五话：光与影的迷宫

支线任务1：月之门④ 启程的清晨

位置：圣科洛瓦森林
开启条件：约修亚、艾丝蒂尔在队伍中
奖励：记忆（结晶回路）、8000米拉
要点：纯剧情，无要点。

支线任务2：太阳之门② 爆钓传说艾丝蒂尔

位置：钓公师团总部
开启条件：艾丝蒂尔在队伍中
奖励：第1章 鱼贝系列（食材）、5000米拉；第2章 珍馐“百花缭乱”（携带料理）、5000米拉；第3章 垂钓师徽章（饰品）、5000米拉
要点：小鱼钓大鱼战术。如第1章用双鱼之心钓蛙鱼，用蛙鱼钓蛇头；第2章用双鱼之心钓鲤鱼，用鲤鱼钓凶暴巨鲶；第3章用海风之星钓暗鳜，用暗鳜钓狮鱼，用狮鱼钓巨型安康或帝剑鱼。更重要的是叹号出现后要立即提起鱼竿，很多钓空的情况不是因为鱼饵搭配不合理，而是因为手慢了。

支线任务3：星之门⑦ 爱普斯泰恩财团

位置：光之迷宫
开启条件：门内战斗胜利
奖励：机功2（结晶回路）、7000米拉
要点：敌人太无耻了——100%几率使我方石化，继而我方被秒。还好，这个迷宫入口处的石柱卖石化免疫饰品。这是游戏中第一次可以得到石化免疫装备的地方。戴上它后战斗就不难了。

支线任务4：太阳之门④ THE CASINO牌技师杰克

位置：影之迷宫
开启条件：拿到命运卡片（饰品）
奖励：第1场 火龙东央贡汤（大盘料理）、5000米拉；第2场 幻影戒指+（饰品）、10 000米拉
要点：第1场21点没什么好说的，远小于21点就hit，接近21点就stand；第2场梭哈与传统的玩法相比有所不同——先在3张牌中选留下的牌，再把桌子上翻开的牌合入牌组，若不够6张牌，则随机发牌补充。最后从这6张牌中选5张作为最后的牌组，牌组获胜的条件与一般玩法相似，具体牌组请参照游戏中的说明。

支线任务5：星之门⑧ 返回帝都

位置：光之迷宫2
开启条件：奥利维尔与穆拉在队伍中
奖励：神眼（结晶回路）、7000米拉
要点：纯剧情，无要点。

第六话：守护者的试炼

支线任务1：星之门⑨ 操之过急的父母心

位置：王立学院 女子宿舍
开启条件：支付5万米拉
奖励：流血肉丸子（攻击料理）、10万米拉
要点：用5万换10万，太划算了，钱凑够就进去吧。



铁血宰相奥斯本，酝酿着ED7中的重大阴谋

支线任务2：月之门⑤ 幸福之石

位置：王立学院 旧校舍
开启条件：拥有“幸运”回路
奖励：幸福之石（饰品）、12 000米拉
要点：先捡贝壳后捡柴禾，这是月门中的最后1个。

支线任务3：月之门⑩ 极限级试验计划书

位置：湖畔研究所 2F
进入条件：玲在队伍中
奖励：帕蒂尔·玛蒂尔（玲专用S战技）、10 000米拉
要点：由于Boss会施放吸收CP的技能，所以攒CP打法不太奏效，用全屏魔法是明举。建议给她配出“死亡咆哮”，并带上“驱动2”结晶回路。同时注意，Boss旁的小怪会石化、中毒攻击，带上石化、中毒免疫的饰品吧。此门的奖励只有在飞回隐者之庭

院后才会出现。

支线任务4：太阳之门③ 里 武术大会/困难

位置：格兰竞技场
进入条件：找到“里·武术大会参加许可证”
奖励：灵之理（结晶回路）、10 000米拉
要点：第3场迎战可爱的小龙宝宝，注意它的冰冻攻击，及时用治愈术解冰。

支线任务5：星之门⑾ “怪盗B”调查报告

位置：湖畔研究所 1F
进入条件：门内战斗胜利
奖励：怪盗斗篷（饰品）、10 000米拉
要点：周围小怪会反弹魔法，不要使用范围魔法。喝水、爆S战技是不错的选择。

支线任务6：星之门⑿ 谨此接受调查委托

位置：雷斯顿要塞 司令部
进入条件：理查德在队伍中
奖励：谍报（结晶回路）、10 000米拉
要点：纯剧情，无要点。

支线任务7：星之门⒀ 帝国游击士协会连续袭击事件

位置：黑色方舟 后部第2层
进入条件：战斗胜利次数400场以上
奖励：狩猎重铠（防具）10 000米拉
要点：参阅星杯骑士手册→Memo→履历，左下角有胜场数据。

支线任务8：太阳之门⑤ 空之轨迹Pong

位置：黑色方舟 前部第1层
进入条件：拥有全部5级结晶回路
奖励：简单：伪七耀石弹（攻击料理）；稍难：暗汁“混沌”（大盘料理）；极难：神速（结晶回路，必然偷袭成功）
要点：问答小游戏，真正检验你是不是“空轨”系列死忠粉丝的时刻到了。达成等级（Rank）的高低会影响米拉奖励，但不会影响到物品奖励。



空之轨迹Pong，好BT的题目！

金钱可以反复刷，记住答案你就是百万富翁了！每种难度只有30个题目，记住所有答案不会很难。由于版面有限，以下仅刊出“稍难”与“极难”题目的答案。

稍难题目答案

“剑帝”莱恩哈特编号：No. II
“幻惑之铃”欧茜奥拉代号：No. VI
“瘦狼”瓦尔特编号：No. VIII
“怪盗”布卢布兰编号：No. X
“歼灭天使”玲编号：No. X V
“漆黑之牙”约修亚代号：No. X III
评分最高的美女：科洛丝
“格雷纳特号”颜色：蓝色
“赛希莉亚号”颜色：绿色
阿加特头巾颜色：绿
琳希君所学科目：社会科
新型导力引擎叫：XG-02
高机动战车叫做：奥尔杰尤
游戏中出现的料理：粗骨肉棒
科洛丝父亲叫：尤迪斯
莱恩哈特的意思：狮子之果敢
卢安地区海湾叫：亚瑟利亚
两次求爱遭拒的人：安顿
拜舍尔称号：初级钓师
摩尔根将军的妻子叫：卡特莉娜
双胞胎中姐姐叫：基蒂
卡尔瓦德总统名：洛克史密斯
艾莉茜雅：26代女王
偷窥事件犯人：猿羊
“瓦雷利亚湖”的湖主叫：霸王红鲑
被争得不可开交的自治州：克洛斯贝尔
上一代国王叫：埃德佳
奥利维尔喝掉的是：格兰·夏利拿
摩尔根将军孙女叫：莉安妮
蔡斯地区南部海名：特迪斯海

极难题目答案

约修亚生日：1185.12.20
艾丝蒂尔生日：1186.8.7
“阿修罗合体”需猿羊数：6
钓鱼点数目：32
“魔兽○○”食材共：14种
“人偶骑士”共：22卷
“牌技师杰克”共：14卷
小说“红曜石”共：11卷
怪盗的暗号夹在：第15卷
羊波类生物共：5种
换路灯的密码：544818
“阴阳”回路兼具：阳炎和治愈
“天眼”回路兼具：鹰目和情报
容易被魔兽发现的结晶回路：美臭
猫语“喵嘎”的意思：爪子痒痒了
猫语“喵呀~嘎~”的意思是：再见
怪盗B偷走了：宝剑付双翼马大勋章
流经络连特与柏斯的河名：雷那特川
特蕾莎已故丈夫叫：乔瑟夫
绿发迪恩的代号：地狱菠菜
特级钓师侄女：塞尔玛
王城厨师会做菜数：上千

FC中没出现：工作用帽子
SC中未出现：猫罩衣
哪两人不是情侣：安顿与爱娜
对战的二名士兵叫：哈罗德、斯科特
流经卢安的河：卢比诺川
怀斯曼说的“○○”是：炼狱
死亡咆哮说明文：冥界、死亡呼唤
暗影之矛说明文：消减生命的时之刃

最终话：历尽艰险 终抵彼岸

支线任务1：太阳之门③ 里·武术大会/噩梦

位置：格兰竞技场
进入条件：得到“里·武术大会参加许可证”
奖励：魂之理（结晶回路）、20 000米拉
要点：第1场打老头三人组，轻松虐之；第2场打战车时一定要注意通过移动来躲避它的直线战技；第3场应先击破血薄魔高的雾香，再击破瓦尔特；最终场迎战空之轨迹系列的最BT组合——剑圣+剑帝！二者的实力想必大家已经领教过了，如今联起手来，是否能打过就看玩家的造化了。维莱的分身也会使用魔法，不易区



理查德S战技——樱花残月

分，建议用S战技与范围魔法范而杀之。笔者仍使用了战、牧、法黄金组合的打法（此外还有个拥有BT单体S战技的理查德），感觉此役作为游戏中最难的一战，还是有些简单。

支线任务2：星之门⒂ 乐园的少女

位置：深渊 最深部
进入条件：玲在队伍中
奖励：虚无（结晶回路）
要点：纯剧情，无要点。

支线任务3：星之门⒁ 幻焰计划

位置：黑色方舟 圣堂
进入条件：已经开启了所有的“门”
奖励：炽煌之冠（饰品）、30 000米拉
要点：纯剧情，无要点。



雷曼2 疯狂兔子

□晶合实验室 口胡虾

16款迷你游戏全程图解 助你赢得口胡杯！

为什么要玩这款游戏？

嘿，为什么不呢？要知道口胡兔在Wii上可是火得“一塌胡兔”。在以“疯狂兔子”为主题的两款游戏的Wii版热卖后，Ubisoft今年再接再厉，推出系列第三作《雷曼——疯狂兔子之电视派对》，其中大量以平衡板操控为主的小游戏一定能让任天堂的外设销量在冬季翻上几番。当然，Ubisoft和任天堂之间的亲密劲只能让PC玩家“炒冷饭”。这款《雷曼——疯狂兔子2》（以下简称RRR2）比同名游戏的Wii版和NDS版晚推出一年，内容上也大幅缩水，从Wii版的60个迷你游戏变成了PC版的16个。就算有些Wii版游戏不适合移植，也不能砍到只有这么少不是？好在PC版保留了“疯狂兔子”游戏中越来越强调的合家欢性质，支持最多4人对战。在闲时拉上你的亲朋好友比试一下，听口胡兔们鬼叫鬼叫，也是很有意思的事。



你要为这款游戏准备什么？

说别的是假，你首先要为RRR2练就一条健壮的右胳膊。你要知道，里头有些小游戏需要你尽量快的上下晃动鼠标，没个好身板想出成绩还真不容易。当然还要确保你的电脑桌足够结实，不然当鼠标高速运动时简直就是场灾难。其次，RRR2最多支持4人对战，如果你想4个人一起瞎搞，那么请准备一副键盘、一只鼠标和两个手柄。最后，要在桌上给你的鼠标腾出一个比较大的移动空间，否则你很难用鼠标控制角色移动。

认识几个常见的图标……



嗯……这个图标的意思是“不错”，你已经完成了一个马马虎虎的动作，但还谈不上最好。



这个图标的意思是“牛X”，这意味着你干得还不错！有些时候你必须多几次“牛X”才能得到理想的分数。



每个迷你游戏都设有积分排行榜，供你挑战High Scores赢得奖杯，系统默认的前三名积分分别是4000、8000和12 000。嗯……你好歹也要拿块金牌，超过12 000分才算打通了这款游戏吧？本攻略的重点就是向你介绍如何超越12 000分！

精品 8.0

大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

制作	Ubisoft Bulgaria
发行	上海育碧
类型	益智
语种	英、法、德、意、西

文化包容性：9.0　上手精通：8.0　画面：8.0　音效：8.5　创新：6.0　剧情：7.5



热蛋糕 Hot Cake



目标：不要捧着热蛋糕！

操作：用鼠标移动方向，用鼠标左键打晕你的对手，当你手持蛋糕时无法攻击。



要点：天上掉下个滚烫的蛋糕，每个兔子都躲得远远的，你只能在接近某个对手时把蛋糕扔给他。游戏开始你有15 000分，只要手里被硬塞了蛋糕就开始扣分，直到你把它再塞给别人为止。

建议：不要试图躲到角落里，总有兔子拿着蛋糕来找你。此外千万别闲着，打晕那些离你比较近的对手。

药剂师 Chemist



目标：正确地配制药剂！

操作：用鼠标左键选取架子上的一瓶药剂，点击右键给兔子灌下，再次点击左键放回。



要点：每副药需要3种药剂调配，配方显示在兔子身下的显示屏上（某些宽屏分辨率下可能显示不全）。可选药剂有6种，选取一瓶后晃动鼠标就会看到瓶口飘出来的图案，如果和显示屏上3个标志中的一个相同就给兔子喝下。3种药剂都喝对你的得分会依次递增，喝错一种则前功尽弃……

建议：架子上的药剂是随机排列的，每次位置不同。开始你免不了要把每个瓶子都晃几下看看，之后就考验你的记忆力了。

打电话 Dial R for Rabbid



目标：在剧场打电话，不要被管理员抓到！

操作：快速上下晃动鼠标打电话，亮灯时立刻停止；亮灯后快速不停地点击鼠标左键发送短信。



要点：管理员会定期开灯查看，并惩罚他认为在乱搞的兔子。关灯时快速晃动鼠标，如果动作连续则持续得分，且分数递增。理论上每个关灯区间可递增到750分，前提是不要被惩罚（会浪费几秒钟）。亮灯后快速点左键输入号码，输入较慢的兔子会收到短信，谁响铃声谁挨罚。

建议：开灯后立刻狂点左键，不必等手机面板出现后再发送短信，那八成已经晚了。

送肉饼 Burgerinni



目标：给大兔子送肉饼！

操作：用鼠标移动方向并保持平衡，按住鼠标左键“保持队形”。



要点：以你最后肉饼剩余的多少计分：如果你每趟都能把肉饼送到大兔子嘴边，此后盘子里的肉饼会逐渐升高；如果中间某次失败，高度将会降低，即使你安全送到得分也不会很高。所以，保持耐心很重要。

建议：第一趟你可以要多快有多快，不必担心掉落。从第三趟开始，就要注意鼠标左键的使用，冲出门的一刹那，要立刻按住左键让无限倾斜的“肉柱”重新直立起来。此后走2步就要用左键调整，直到目的地（左键最好不要按住太久，比较费时间）。另外很重要的一点是，如果送饼中途时间已到，系统会倒扣得分，但只要这一趟能送到，分数上还是有赚头。最后提醒一句，阳台和天窗支持自由落体，如果你某一趟损失太大，就跳楼再来吧。



补充建议：强烈建议多人游戏，那场面真是有趣……

购物车速降 Shopping Cart Downhill



目标：第一个到达终点！



操作：左右移动鼠标驾驶，双人驾驶时两人移动方向一致则移动速度更快。

要点：和“热蛋糕”一样是个扣分关卡。这次开始时你有30 000分，不过扣得很快。如果你移动路线过长、被竞争对手撞飞都会扣分。如果撞到路上的石头或动物，扣分更多。



建议：尽可能地走里圈最短路线，必要时撞开抢道的对手，只要节约时间，你自然会得到第一名以及较高的分数。

滚石赛跑 Rolling Stone



目标：跑啊！

操作：尽可能地快速上下晃动鼠标。



要点：印第安纳·“兔”斯找到个古老的口胡兔雕像，结果不小心触动了机关。这里没什么好说的，尽量快地晃鼠标，让力量槽尽可能长地保持满管。

建议：没别的，臂力练习很重要……

洗衣服 Laundry



目标：洗净衣物！

操作：快速上下晃动鼠标洗衣服，点鼠标左键查看是否洗净。



要点：一个需要掌握火候的小游戏，关键要看洗衣服时溅起的水花，如果水花变白并出现泡沫，就立刻查看衣服是否干净。出水的衣服如果闪闪发光，可得到最高分。

建议：差不多就行了，不要洗得太猛，搓久了衣服会变“乞丐装”……

美味蝴蝶 Yummy Buttleflies

目标：吃蝴蝶！

操作：用鼠标控制移动吃蝴蝶，用鼠标左键攻击对手。



要点：这个游戏似乎比Wii版简单一些，只要你能尽量把嘴正面凑近蝴蝶即可得分。另外，不要试图挥舞捕虫网捉蝴蝶，只有吃到嘴里的才能得分。不同颜色蝴蝶分值不同，绿色为最高（约1700分）。

建议：当你距离其他对手非常近时再打晕对手，频繁、不必要地攻击会浪费时间。

垃圾桶竞速 Trash Race

目标：速度跳过终点！

操作：点鼠标左键跳跃。

要点：开始时你拥有25 000分，随着时间的流逝扣分，只有在正确的时机跳跃才能跳得最远。



建议：注意！是跳得远而不是跳得高。你很容易跳得很高，但那样抵达终点时花的时间要长得多。你必须恰好在垃圾桶落地瞬间跳起（判定相当严格），成功的话会看到垃圾桶发出尾焰（音效也很棒），虽然看起来很无语，但“火箭跳”的确能跳得更远……

办公室 The Office

目标：不要被老板抓到！

操作：快速上下晃动鼠标在办公室里乱晃，按住鼠标左键返回工作状态。



要点：一个类似“打电话”的小游戏，老板不在时快速晃鼠标得到持续加分（最高同样有750分）。老板会从几个隐秘地点回来查看，如果没有及时回去工作就会吃到老拳并减分。

建议：老板回来前那些地方会闪光，把握节奏就很容易在他现身瞬间结束“表演”。和“打电话”一样，是否能得到高分就取决于老板返回前1秒钟的眼疾手快。

兔式橄榄球 American Football



目标：别把球丢了！

操作：鼠标控制移动，鼠标左键突击。

要点：比赛开始首先是抢球，如果你抢到球就要奋力保持它不被其他兔子抢走；反之，你需要用突击动作抢到球。



建议：取得高分的关键是你持球的总时间。拿到球时能得到多少分是随时间流逝递减的，比如（只是比如），你在比赛第1次得球，持球满1秒钟得分是600分，持球第2秒得分是590分，会慢慢减少。所以，高分策略就是尽量把球保持得久一点！

人肉棒球 Baseball



目标：跑并击打！

操作：快速上下晃动鼠标奔跑，点鼠标左键击打“棒球”。



要点：首先，你要扮演一个“人肉棒球”，从起点算起，要尽量快地奔跑，直至你冲到第3个垒。从第3个垒弹起以后，你将转而扮演击球手，尽量把刚才全速冲过来的“棒球”打到最远。



建议：要取得高分，开始“跑垒”的过程很重要。如果你跑得足够快，在抵达第3个垒时会看到屏幕上出现那个“牛X”的标志，这就成功了一半。当屏幕上出现“Strike”的瞬间把兔子打出去，基本上就能打很远。

补充建议：人肉棒球的最高境界同样是本垒打，你可以事先猜一下本垒打的“落点”是哪里……

火辣烤鸡 Spicy Chicken



目标：把鸡烤熟！

操作：点鼠标左键吃辣椒，点鼠标右键扔掉当前的辣椒，向上移动鼠标烤鸡。

要点：首先，我们要熟悉每种辣椒的“火辣”程度——绿色的可以一次充满10%～15%的火辣槽，黄色的一次充满约50%，红色一次75%～80%。当火辣槽充满80%以上时就可以用兔子的大嘴去烤鸡，但这样得分不会很高，只有火辣槽恰好充满时才能“烤”出高分。



建议：难点在于每次辣椒提供的火辣度都不是准确值，而是在一定范围内浮动，因此搞不好就超过100%火辣度，把鸡烤焦了。不管怎么说，小心为上，只要超过80%就可以喷火。

碰碰车 Bumper Cars



目标：碰掉其他的碰碰车！

操作：鼠标控制方向，按住鼠标左键碰撞，右键鸣笛。



要点：也很简单，尽量不让自己处于边缘地带，以免掉下去浪费时间。要取得高分，就要尽量多地撞其他赛车的侧面，当然，把它们都撞下楼去最好。

建议：鼠标太过灵活，当你按住鼠标左键时，要及时调整行车方向。此外，你可以设法远离电脑选手，他们会自动开到边缘位置，给你提供攻击的时机。

蜗速赛跑 Snail Race

目标：骑着你的蜗牛获得第一！



操作：快速上下晃动鼠标奔跑。

要点：嗯……好像也没什么要点……

建议：没什么建议，练习臂力仍然很重要……

冰上冰淇淋 Ice on Ice

目标：把冰淇淋送给大兔子！

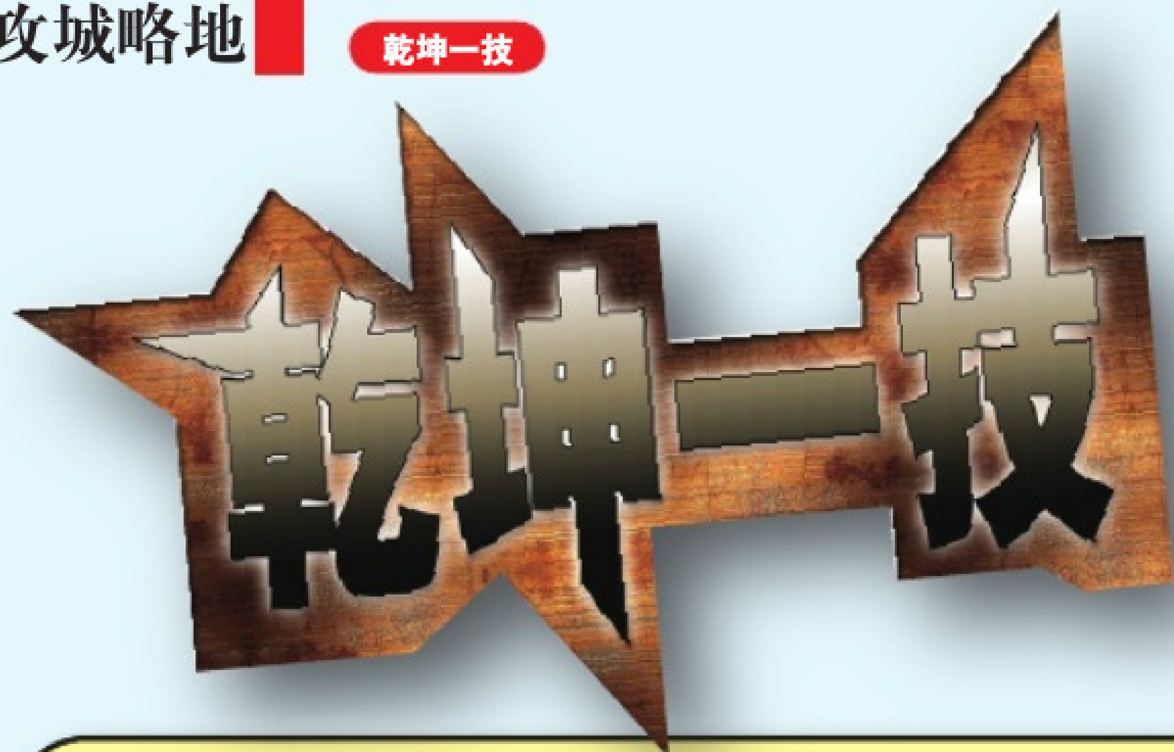
操作：用鼠标控制方向，用鼠标左键把其他兔子推到水里。



要点：注意3个冰淇淋发放点每次会随机开启1个，没有规律。当1个发放点开放时，拿到冰淇淋后最好从旁边的“弯路”绕出去，而不要走最近路线，那样很可能被推到水里去。

建议：没事时多推几个对手下水，反正它们也饶不了你！





编者：欢迎广大玩家在此发布自己的单机游戏心得和技巧，请发E-mail至cross@popsoft.com.cn，并请在邮件中注明您的联系人姓名、地址及邮编。

《三国群英传VII》冲锋对阵布局技巧

■广东 彭家明

在《三国群英传VII》中，进行冲锋对阵时应首选智力高的武将，比如诸葛亮、司马懿等，如果装备上阴阳玉（智力+20，技力+30）则效果会更好。

冲锋对阵的布局通常应该遵循的原则是：一不放陷阱（如果你一定要放，那就用生死门吧），二不放防御建筑，三不放2阶兵。前期放冲城兵和掷雷兵，因为冲城兵是前期和中期防御最强的兵种，简直就是肉盾，而掷雷兵的攻击速度也是不错的。到了后期一定要用铁甲车代替冲城兵（不然你的前锋被攻破，你的中锋和后卫就会变成被收割的稻草），把中锋的一部分掷雷兵换成火铳队（火铳不要太多，掷雷兵还是要占多数），到30级左右时可增加虎炮车。请不要用战车、铜人、铁豹和战甲兵之类，这些兵种速度慢，用处不大。本人3级时最高冲锋纪录有121兵到达敌方阵地。所以如果大家按照笔者的方法布局，那应该是能够百战百胜的。P

《三国群英传VII》巧用野外随机事件

■陕西 夏渭

这部作品和前作相比变化并不大，加入了一些新元素的同时，一些老元素也保留了下来，比如野外随机事件，它可以让玩家在战斗之余还能做一些其它有趣的事情。我想玩家们对于打捞沉船都不会感到陌生吧，虽然打捞出宝贝的可能性不大，但一些玩家会采用S/L大法反复尝试，直到打捞出好东西。然而这样往往需要耗费更多的时间，那么有没有更简单的办法让捞到宝贝的几率变大一些呢？当然是可以的！



大家首先要知道本作中几个常用的快捷键F1（本国情报）、F2（外交情报）、F3（系统），大家可能要问了，这与捞宝有什么关系？回答是肯定的，而且作用非常大。下面就让我给大家说说方法。

还是和平常一样选取一支部队，然后点击沉船，等部队到达目的地时，游戏的时间就会暂停（如图1），然后玩家点击“打捞”，这和平常没什么不同。接下来在点“打捞”之前先把手放在F1（F2或F3均可）键上，在单击完“打捞”后立刻按下F1，这时就会提示挖宝的成果，然后观察屏幕右上方有没有本国情报的菜单，如果有再次单击（如图2），如果没有那么单击后要立刻按下F1，一定要快！然后点击自己的部队再单击沉船，按下F1你就会看到依然出现提示再次选择打捞，不断反复，只要你的反应不慢，一条船打捞5次以上是完全没有问题的。这个方法可以在很大程度上帮助我们捞到更好的宝贝，如果再配合上S/L大法，你就可以做到每条船都是宝。先不要高兴，最好的还在后面。

我们利用这个方法还能去处理所有的随机事件，强烈推荐如果在野外遇到神仙、水妖、老虎等一定要消灭它们，而且要用上述方法多打几次。有人要问了，你的兵再多、将再猛，打上七八局可能兵就死光了，将也没体力了。不用担心，如果是这样的话，我就不写这篇文章了。告诉大家吧，第一次打败敌人后它剩几个兵，第二局它就还是那几个兵，而且将军只有1点体力。打完后的东西还是那么好，除了经验少再就没缺点了。没有想到吧！笔者曾用这个方法打神仙，让赵云的武力过了200，智力比诸葛亮还高得多，就连庞统的武力都上了140。



小提示：

①刚开始可能不太会用这个方法，一条沉船只打捞到一次也不要着急，多试几次熟练后就可以多捞多得了。

②如果想要把同一个敌人打多次的话，建议在每次打完仗确认经验、功勋的界面（如图3）点确定以后，屏幕是全黑的瞬间时按下F1，这样的话刚进大地图的时侯本国情报的菜单就出来了，这样可以打更多次，只要把握得好一个神仙可以打30次以上。

③不推荐用此法来打叛国老贼等野外盗贼集团，除了这类野外敌人，其他的用这招打都很好。P

《鬼屋魔影——死亡界线》物品使用及组合心得

■浙江 何琦

物品的使用和组合是本作一大特色，像桌子、椅子、台灯、灭火器等凡是拿得起来的物品都可以作为自卫武器，有些甚至可以点燃当火把用，不仅可以照亮前进之路，而且还能给怪物致命一击！下面是笔者在游戏中发现的一些较为常用且好用的物品。


将组装的炸弹粘在墙壁上并引爆

小刀：除了用来杀敌，还可以用来撬汽车后备箱。

手枪：本作手枪不只是拿来杀怪，还能拿来破门而入（向门锁射击）或打碎玻璃。

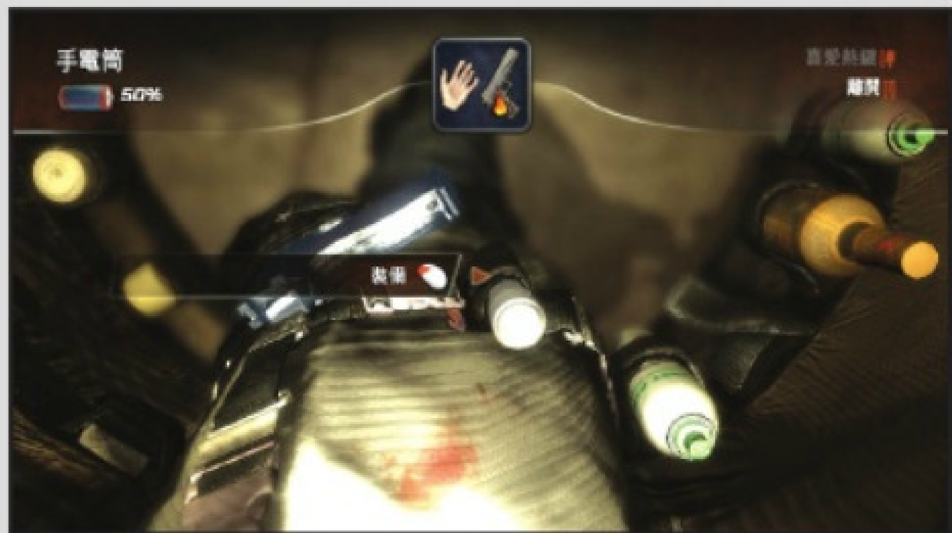
照明棒：不仅可以照明，还可以用来吸引怪物的注意力。

血包+刀子+胶带：对于喜欢血腥味的怪物，将血包用胶带粘好，再用刀子割破扔向敌人，地面上会形成一道血槽，可以用来诱敌。

胶带+照明棒：扔到墙上或者天花板做简易“电灯”使用。

油瓶或酒瓶+布：可以做成燃烧瓶。

胶带+烟花：扔到活动的目标上，可以形成移动的光源。



在道具栏里组装各种道具

燃烧瓶+胶带+刀子+打火机：用胶带缠好燃烧瓶，再以刀子割破，投掷出去地上会形成一条油槽，最后以打火机点燃，火势会引燃燃烧瓶而发生大爆炸，是相当好用的杀招。

燃烧瓶+打火机：同样道理，我们可以直接将燃烧瓶中的油洒在地上，再点燃。

化学喷雾剂+打火机：组合使用制造喷火效果。


喷雾罐和打火机的组合是便携式喷火器

燃烧瓶+手枪：扔出燃烧瓶，再将其打爆，也是不错的选择。

子弹+油：燃烧着的子弹，是游戏初期杀怪的利器。

补丁

（由游侠补丁网提供）

《冲突世界》（World in Conflict）游侠原创v3.0汉化包，本汉化包适用于任意语言版本的游戏，在使用本汉化包前要先安装最新版的v1.009升级档。本版大量更新了新语言文字，同时更新并修正了上一版汉化当中的Bug。感谢游侠论坛版主poseden与游侠超版richie696的精心制作。

《传奇神之手》（Legend Hand of God）游侠原创简体中文汉化包，感谢游侠战略工作组全体成员倾情原创汉化。

《金帐汗国》（The Golden Horde）v1.1升级档光盘补丁及左贤王汉化包。

《孢子》（Spore）2019种新生物安装包，感谢游侠网及CFB组织高手小旅鼠制作。

《孢子》（Spore）官网生物、建筑、UFOS、载具TOP100安装包，感谢游侠会员saw耐心整理。

《吉他英雄3——摇滚传奇》（Guitar Hero 3 Legends of Rock）v1.1升级档光盘补丁。

《雇佣兵2——战火纷飞》（Mercenaries 2：World in Flames）光盘补丁修正版。

《欧洲卡车模拟》（Euro Truck Simulator）光盘补丁。

《洛基》（Loki）中英文通用v1.083升级档光盘补丁。

《GTR进化》（GTR Evolution）光盘补丁。

《红色警戒3测试版》（Red Alert 3 Beta）三项属性修改器，本修改器仅适用于Vista系统，感谢游侠会员kcalf_z制作。

《无人永生2——杀手杰克》（No One Lives Forever 2：Contract JACK）v1.1汉化包，感谢游侠贵宾版主poseden制作。

《太空围攻》（Space Siege）秘技输入辅助工具，感谢游侠会员kcalf_z原创制作。

《战国无双2》（Sengoku Musou 2）PC版模拟演武全关卡难度8星补丁，感谢游侠荣誉会员phoenixst制作。

《战国无双2》（Sengoku Musou 2）中文版v1.1升级档光盘补丁。

《美国职业篮球2K9》（NBA 2K9）首段震撼游戏视频。

《使命召唤5——世界战争》（Call of Duty 5：World at War）首段震撼的多人联机模式视频。

《极品飞车12——极道车神》（Need for Speed：Undercover）首段游戏震撼预告视频。

《命令与征服——红色警戒3》（Command and Conquer：Red Alert 3）官方游戏宣传、测试视频。

《命令与征服3——凯恩之怒》（Command and Conquer 3：Kanes Wrath）通用版v1.1升级档光盘补丁。

林晓：小猪过关变成了人，这听上去蛮神奇的，其实不过是虚拟与现实的意识转换。最终Boss出场免不了要唧唧歪歪，因此丢掉了卿家性命，也是大俗套之一。比较有趣的地方是Boss最后自食苦果，还有主人公侦探的身份暗示只有游戏的旁观者才能拨开迷雾见蓝天，算得上这篇文章的亮点。

小猪快跑（3）

■山东 王泰寅

9

这个声音好熟悉啊，17号想起来了，这个声音就是他坠入山谷前听到的那个声音，所谓“上帝”的声音。他快步走进房间，脚下发出清脆的噼啪声，地上全是瓜子皮、花生壳、烟蒂……垃圾厚得像一张肮脏的地毯。男人这才转过身来，他苍白、肥胖、胡子拉碴，头发乱糟糟，穿着一件肮脏的毛衣，一只手按在鼠标上，另一只手从桌上塑料袋里不停地摸出薯片往嘴里填。桌子上除了键盘和鼠标之外还堆了几个空空的匹萨饼纸盒。17号犹豫了，问：“你是谁？上帝吗？这是哪里？”

那张缺乏日照的胖脸上露出得意的笑容：“不，这是地狱，我是撒旦。”他咽下一口薯片，继续说：“好吧，作为通关者的奖励，你可以知道真相。我曾经是个游戏设计师，‘牧猪人’是最近我在互联网上常用的一个ID。你刚刚成功通过了一个游戏的考验，所以你现在回到了现实世界。”

“游戏？那些苹果、妖精、巨人、迷宫……都是怎么回事？难道都是某种催眠后的幻觉吗？”17号声音拔高了一些，有点焦躁。

“差不多，”游戏设计师说，“那是一次游戏的幻觉，利用仿真系统来模拟一个貌似真实的世界，本质上就是一个超前的电脑游戏，运行在虚拟现实平台上，让玩家身临其境，营造出前所未有的真实体验。我知道你从前不玩游戏，你掉进去纯属意外，所以你很难明白这回事。从二维到三维，从三维到虚拟现实，设计师和玩家都在追求更真实的游戏画面。虽然主流的电脑游戏还是依靠原始的耳机、鼠标、键盘……但军方两年前就秘密研制成功了一个虚拟仿真平台，当然它100年内都不会普及到民用，造价太昂贵了。我曾经参与开发这个项目，所以我知道它的工作原理，我买下这个废弃的工厂车间，自制了一个小规模的仿真平台。”他指了指显示器中的水槽，“这些玩意儿花掉了我卖游戏赚来的7千万，其中水槽最花钱，因为它是最先进的接口，连接现实和虚拟两个世界的桥。”



有一天我们会不会像故事中的17号那样醒来，或者发现自己在一个数据流的世界里。

“当时军方在平台上只开发了一个软件，用来测试特种兵的意志力。我借用它作为原始引擎，改造出一个MOD，修改了一些细节，让那个世界看上去像个猪的乐园。玩家扮演一头猪，要穿过妖精的包围圈，躲过巨人的追捕，走出可怕的迷宫，最后通关升级变成人。其实它就是个小游戏，我叫它‘小猪快跑’，现在的版本是0.98。很抱歉，这个游戏的画面比较糟糕，天空、果树和巨人身上都有锯齿和马赛克，这也跟我的硬件配置有关，我不想用最好的显卡，毕竟一个游戏的可玩性要重于画面，对吗？瞧我又忘了，你不是个游戏玩家，我这是对牛弹琴。”

17号整理着他的话，追问道：“如果一切都是假的，为什么我的感觉如此真实？我忘不了苹果的味道，还有被巨人追赶时的那种疲劳感，那些都是假的吗？我又是怎么进入你的游戏里的？”

设计师点头：“山谷和巨人都是假的，它们只是程序，一连串0和1构造出来的虚幻，但你的感觉是真的，让你产生感觉，你的那些感觉——苹果的甜味、双腿的酸麻……都是游戏引擎通过探针直接刺激你的大脑产生的感觉，探针连接了你的神经系统，控制了你的大脑，摸摸你的脑袋和后背，有几个小小的伤口，那是你的神经系统跟我的仿真平台的接口。当你叼起一只苹果的时候，程序就会直接告诉你的大脑说，你现在尝到了甜味，于是你就信以为真，以为自己正在吃苹果。这就像……你闭上眼睛。”

17号迟疑地闭上眼，一股热风吹到身上，他的湿衣服正在被烘干，他觉得非常舒服。耳边设计师的声音：“现在你不在我的控制室里，你被传送到

南方一个热带小岛上，躺在海滩上，温暖的海风吹着你的身体……”他睁开眼，发现这是个玩笑，他依然站在控制室里，设计师正在用一只电吹风吹他的身体。

设计师把电吹风丢在桌上：“瞧，你差点儿就被骗了，基本原理就是这样，跟催眠差不多，但更高明。本质上就是，我帮你做了一场白日梦……”设计师突然抬起头，盯住一块显示器，语调中抑制不住兴奋：“外面又有肥猪拱门了！你可以亲眼看到一个游戏玩家是怎样进入我的虚拟世界的。”

屏幕上，一座废弃的工厂车间，一扇红色的大门前，一个学生模样的男孩正在按门铃。设计师敲了一下空格键，大门开了，男孩走进去，大门又关上。设计师笑：“现在看看水槽那一头。”17号从房间里望出去，看到男孩进入了车间，站在水槽另一头不知所措。然后17号听到某种气体从管子里喷出来的哧哧声，一股熟悉的香气从水槽另一头飘过来，男孩好像被麻醉了，他软瘫在地，滑倒在水槽里。水下突然伸出三只长长的机械手，像章鱼的触手一样裹住男孩，给他套上头盔和氧气罩，连接上管线，干完这一切又消失在水下。男孩的身体慢慢地在水里滑动，轻轻地碰撞着其他人的身体。

设计师笑：“别担心，那些神经麻醉气体没有副作用，水是温热的，每3小时循环一次，净化消毒，很干净，水槽里面的所有玩家都会得到葡萄糖和生理盐水的输液，像植物人一样活下去。你喜欢这些机械手吗？我从网上邮购的，我自己写了一段程序来控制它们，它们的工作就是静静地等待，任何落水的人都会把机械手唤醒，机械手被激活后的工作就是给落水者戴上维生装备，连结虚拟接口。那个中学生现在已经进入我的游戏中了，瞧，山谷里又多了一头猪，18号来了！”设计师指着那台始终显示着山谷情景的显示器得意地说。17号看到屏幕上一头猪正从草地上苏醒。

17号愤怒了：“你怎么能这样对待一个孩子？你绑架了他。”

设计师摇头：“他不单单是个孩子，他跟水槽里面的其他人一样，是个狂热的游戏玩家，曾经是我的拥护者，而现在他叛变了，他弃我而去了。昨天我在一个BBS上看到他的发帖，他说他恨我，他认为我的作品是垃圾，然后我锁定了他，给他发了一封电子邮件，说他赢得了测试一款新游戏的机会，他就上钩了，今天自投罗网。你瞧，游戏玩家总是经不住游戏的诱惑，就像猪对苹果的感情一样强烈。”

17号问：“水槽里的人都是游戏玩家？我记得在山谷里他们的自我介绍，3号、5号和1号虽然职业不同，但都有一个共同的业余爱好……”

设计师点头：“是的，水槽里的人都是游戏玩家，他们曾经是我最忠实的拥趸。当然除了你，我知道你是谁，你从不玩游戏，你是个掉进陷阱的意外收获，你的身上带着这玩意儿……机械手会自动把所有金属物品扔出水槽。”设计师摸出一只手枪，17号认出那是自己的东西。设计师说：“你是个侦探，你被派来调查这些玩家的失踪案，你想要抓到我不是吗？但你永远想不到一踏进红色大门就会跟他们一样，成为我的猎物。但我也想不到一个从不玩游戏的人竟然能通关，而那些号称是骨灰级游戏玩家的人却连挑战的勇气都没有。”

17号问：“等等，那些玩家并不知道自己要‘扮演’一头猪，他们以为自己‘变成’了一头猪，你骗了他们，编出那些赎罪什么的鬼话来误导他们，故意让他们产生错觉，让他们以为自己已经死了，变成了一头猪，他们不知道自己的使命，他们以为吃和睡就是生命的全部，这不公平。”

设计师得意：“只有玩家不知道这是个游戏的时候，这个游戏才更有趣，玩家会像对待生活一样去对待游戏，这才是最高明的游戏。”

“什么生活？猪的生活？他们不过是活在你营造的虚拟世界里，被囚禁在你一手搭起的幻想监牢里。”

“这是一个隐藏的谜题，一个考验，一个挑战，谁能放弃山谷里面的安乐生活，勇敢地踏上冒险之旅，谁就能改变命运。如果你提前告诉他们，这个测试就毫无意义了。”

“你犯下了诱拐、绑架和伤害他人身体等罪行，你干嘛要这么做？”

“所有的游戏设计师都出身于游戏玩家，我也不例外，我的童年理想是让游戏玩家快乐地玩我的游戏，我一度很成功，我开发的作品曾经是最畅销的电脑游戏，而且蝉联3年！后来我开发了一个游戏，在市场上遭到了惨败，我差一点儿破产，玩家都不喜欢那个游戏，他们开始贬低那个游戏，嘲弄我的才干，完全不顾我曾经为他们写出最好玩的游戏，带给他们许多快乐时光。那一刻我大彻大悟，我意识到游戏玩家其实都是一些



在游戏的世界中，我们可以到魔法与外太空的世界中去为所欲为。



低等动物，他们喜欢你的作品，就把你尊为上帝，要是他们不喜欢，就把你贬为垃圾。他们从来不知道开发一个游戏有多难，他们只知道抱怨。

你不了解游戏玩家，他们是一群喜欢幻想的人，许多人都是失败者，他们把现实中的失败用虚幻里的成功来抵消，用游戏中的满足来忘记生活中的痛苦，他们是懦夫，自欺欺人，他们逃避所有的挑战。你瞧，他们就像猪一样，很容易满足，日光浴和几只吃不完的苹果就足够打发他们了，安之若素，得过且过，把那里当成天堂，这些人不值得拯救，这些人的灵魂就该困在山谷里直到肉身在水槽里烂掉！”设计师激动地说着，苍白的胖脸上泛出红色，用手枪敲着桌子。

10

“但你也曾经是个游戏玩家，难道你忘记了游戏带给你的快乐？”

“曾经是！我曾经是个游戏玩家，我曾经很傻，沉迷于虚幻的满足里，但现在我发现，做棋子不如做裁判，当傀儡不如扮上帝，取悦玩家不如控制玩家。聪明的游戏设计师只会利用游戏玩家的愚蠢来赚钱，而像我这种天才设计师还会利用他们的愚蠢来扮演上帝。”

17号摇摇头说：“不，你只是在报复而已！你只能接受胜利，却不能容忍一次失败，玩家的口味可能是善变，难以捉摸的，但你不能因为他们的反应和负面评价就绑架他们，戏弄他们，你可能是个天才，但你也是个输不起的疯子。”

设计师脸上一沉，好像被戳到了痛处，他握紧了枪柄，冷笑一声，说：“如果你玩游戏，你就会听说过这句话，玩游戏的是傻子，写游戏的是疯子。”他朝着水槽努努嘴，说：“而现在我改行了，不再是游戏设计师，而是一个收藏家，你知道许多玩家喜欢收藏盗版游戏，而我却喜欢收藏那些不忠实的叛徒玩家，我让他们从此生活在我给他们准备好的伊甸园里。”

“要是有人面对了挑战，通关了游戏怎么办？”

“当你最终到达出口，穿越出口以后，虚拟接口将自动断开连接，你就会自动退出游戏，机械手会自动把通关人推出水槽，这是唯一从山谷中回到现实世界的办法，你刚刚经历过这些。然后，我会欢迎他，告诉他真相，然后会杀死他，因为背信弃义的人不可能得到原谅，但至今没有人通关，你是第一个。”游戏设计师举起手枪瞄准了侦探，胖脸上收起所有的笑容，像干巴巴的匹萨饼纸盒，他冷冷地说：“到此为止了，你了解了一切，这是你通关的奖品，但你是来抓我的，所以杀死你我不会做噩梦，只是有点儿遗憾，你是个不错的游戏玩家。”

侦探镇静地说：“对，到此为止了，你的犯罪到此为止了，我只是第一个前来调查失踪案的人，我失踪后，会有更多的侦探来调查……”他指着那台监视红色大门的显示器说：“实际上，他们已经来了，看，他们已经包围了这里。”设计师一愣，扭头看显示器，红色大门外空空如也，一个人也没有，他意识到上当了。但侦探已经抓起电吹风对准他的脸，按下按钮猛吹。设计师捂住眼睛痛苦地大叫，胡乱扣动了手枪扳机。砰地一声，一粒子弹从侦探的面颊上擦过，打碎了一台显示器的屏幕。侦探丢下电吹风，朝设计师扑过去，用虚弱的身体跟他搏斗。本来他很强壮，但几天来他只靠葡萄糖输液维生，肌肉萎缩无力，他拼命缠住设计师，抓住他那只握枪的手，掐住他肥胖多肉的脖子。设计师被迫丢下手枪，腾出手去掰开侦探的手指，扭打中有人一脚踢在手枪上，手枪从地上滑出去，穿过房间门口，停在了水槽边。侦探奋力挣脱设计师，踉跄着朝手枪跑过去，他认为自己在肉搏上占不到半点儿便宜，但如果他成功地抢到枪，就能扭转局势。还差一步就能拾起手枪的时候，肥胖的设计师从后面追上他，把他扑倒在地，侦探实在是无力站起来了，他太虚弱了。

设计师从容地拾起手枪，对准侦探：“抱歉，Game Over！最后这场游戏还是我赢了，不知道你马上要去的那个地方有没有免费的苹果，你最好祈祷……”侦探用最后的力气一脚蹬在设计师的小腿上，这个胖子立足不稳，在水槽边摇晃了好几次，挥舞着双臂试图保持平衡，像一只学飞的企鹅，最后他还是和手枪一起跌进了水里……三条严阵以待的机械手立刻将他举到空中，缠住设计师，强制性地给他戴上了头盔，套上了氧气面罩，把各种管线接在他身上。设计师挣扎着大喊：“是我，我是设计师，你们这些低级的AI，你们不能这么对待我，我设计了你们，我……”他的抗议声最后淹没在水里，他和游戏玩家的身体漂在了一起。

侦探看着显示器上的伊甸园山谷，说：“尝尝你自己种的苹果吧，0号。”（全文完）



现在，那些小猪们在游戏的世界里“快乐”生活着。早已遗忘它们作为人的现实

林晓：还有4期，《游戏剧场》的2008年大幕就要拉上，准备2009年的好戏了。对于2009年的《游戏剧场》，你有什么建议或者期待码？你希望在剧场里看到什么样的文字？欢迎写信或者E-mail给我表达你的意见。来信请寄北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收，邮编100142。E-mail为linxiao@popsoft.com.cn。

快评



左等右等，《鬼泣4》的攻略终于登出来了。看得出编辑组织这篇文章是煞费苦心，作者的截图和图注也是精炼再精炼，可我咋觉得有那么点不舒服呢，对了，是被那满页的画面搞得头晕。这游戏的图要是能大点再大点，咱可以把它当四格漫画看，攻略的效果会更好吧？《英雄传说——空之轨迹the 3rd》不消说又是一部经典游戏，看着攻略打穿游戏虽说没什么可夸耀的，但能欣赏到大作的感觉还是不错。这期关于WCG2008的报道也不错，就是篇幅少了点，不过瘾。哎，大软明年还是恢复200页的豪华阵容吧，涨个块八毛的但值啊。**（山西 薛春林）**

林晓：2008年第20期的《大众软件》，欢迎对杂志进行评论。请E—mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我你的感受。您精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

大众活动

完美时空 PERFECT WORLD 有奖问答

北京完美时空网络技术有限公司是中国领先的网络游戏开发商和运营商之一，自成立之初，就秉承“坚持自主创新、发展民族网游”的宗旨，倾力打造拥有自主知识产权的高质量网游精品。2007年，完美时空成功登陆美国纳斯达克股票市场，由此也进入一个崭新的发展阶段，加快了企业全球化发展的脚步。现公司旗下拥有自主开发运营的7款产品《完美世界》《完美世界国际版》《武林外传》《诛仙》《赤壁》《热舞派对》《口袋西游》，并将不断为广大玩家带来最新的网游作品。

问题：

1. 你最喜欢的一款完美时空旗下产品是什么？
2. 你经常看的游戏类平面杂志/报纸是？
3. 你喜欢什么类型的游戏文章？

参与方式：

请参加活动的读者将问题答案发送到完美活动信箱wmpm@wanmei.com，邮件主题为“《大众软件》10月完美活动”，邮件内容中附上详细的个人资料（姓名、年龄、职业、地址、邮编等），当月月末活动组将会从所有的邮件中抽取获奖玩家。

奖项与奖品设置：

完美特别大奖：1名，
奖品：iPod nano
完美参与奖：20名，
奖品：30元完美一卡通
完美互动奖：30名，
奖品：完美时空游戏周边产品一件

《口袋西游》问答活动获奖名单

完美特别大奖：1名
奖品：NDSL1台
获奖者：云南 姚佳雨



完美参与奖：20名，
奖品：30元完美一卡通各1张
获奖者：

湖南	燕明勇	广西	邓　薪
江西	朱　妍	上海	叶星煜
山东	王战府	北京	吴俊达
江苏	邵　帅	广东	戚嘉骏
重庆	许　欢	内蒙古	闫文峰
辽宁	杨　锦	吉林	冯建行
四川	王琦梅	黑龙江	李夏丹
山西	张　珺	陕西	张霆宇
南京	陈　欣	安徽	何龙泉
浙江	孙　瑶	湖北	侯敬敏

完美互动奖：50名，
奖品：精美完美时空游戏周边各1件
因版面有限，活动组将直接通过邮件与获奖者确认获奖信息。

《三国大战》快乐找茬活动结果

15期杂志中的“《三国大战》快乐找茬活动”，究竟两张图有何不同，看看下面的答案就知道了。获奖者名单如下：

广西 邓忠冠	四川 熊志平	吉林 刘德玉	云南 周家新
新疆 郭峰源	天津 王晓羽	甘肃 刘长霞	湖北 王春桃
江西 李　莉	重庆 杨　丹	山西 刘学英	内蒙古 张同名
湖南 陈火元	甘肃 邓古多	河北 詹才志	浙江 李　斌
黑龙江 李　明	广东 胡　炜	江苏 周旭辉	云南 刘蒙铳

奖品为《三国大战》游戏1套



原图



找茬图

软盘生活

林晓：最近软盘（bbs.popsoft.com.cn）的地界儿是越来越热闹了，人多了就趣味多，一个巴掌拍下去总会有回应，不会寂寞孤单。本来嘛，软盘就是给大软读者准备的一个窝儿，欢迎你常来歇脚。盘子里的软粉盘友都挺热情，得，再说下去我就要唱“软盘欢迎你”了，究竟怎么热闹你自个儿去看吧。

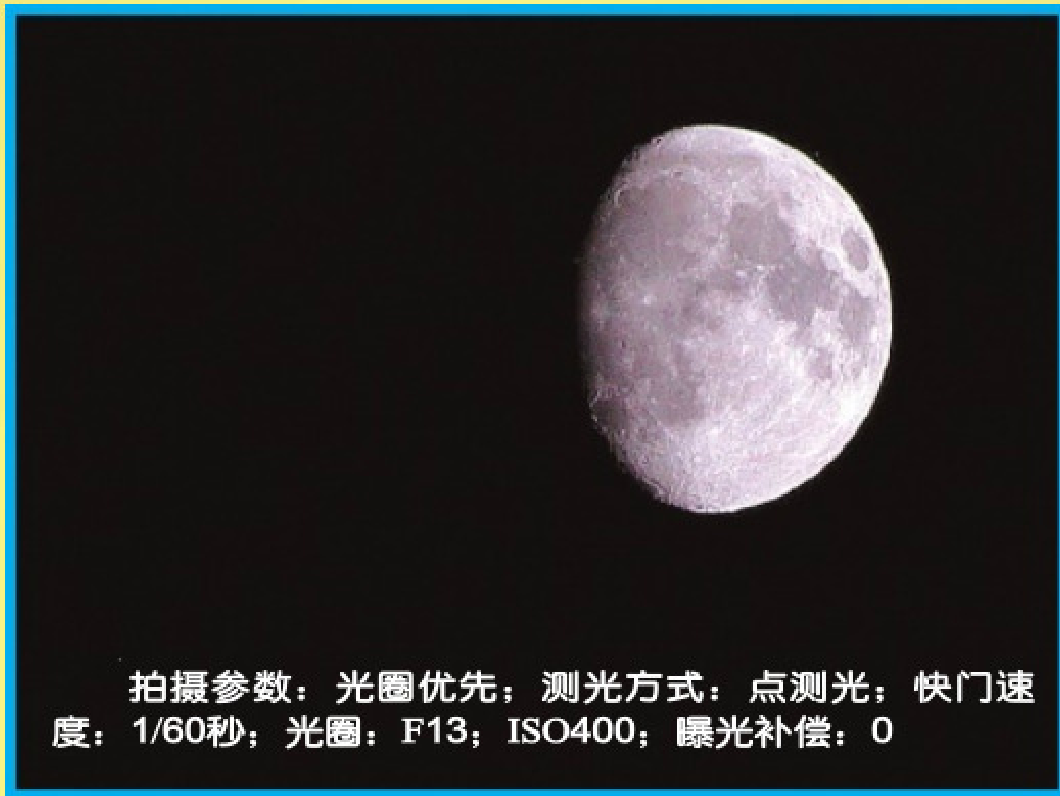
[数字码头版] Artec教你拍月亮

月亮是一个比较好拍的天体，因为它离我们比较近，有足够的亮度，并且有足够的时间让我们去调整相机设置。拍月亮有多种方式，咱不来那些专业的，就用手头的设备简单搞搞。

必要条件：

1.焦距在200mm以上的数码相机或镜头，相机有效像素不低于600万。

样图是用等效300mm焦距的镜头拍摄的，相机有效像素1000万。大家点击图片可以看到实际大小的效果，虽然不是很大，但还比较清晰。当然如果镜头好一些，效果会更好。



拍摄参数：光圈优先；测光方式：点测光；快门速度：1/60秒；光圈：F13；ISO400；曝光补偿：0

2.一片无云的夜空

这个似乎只能靠运气，呵呵。

辅助条件：

1.视野开阔的地方

2.海拔尽量高的地方（楼顶天台也可以）

3.三脚架（没有也无所谓）

拍摄方法：

1.测光方式

推荐使用“点测光”或“中央重点测光”方式，具体设置方法可以参考相机的说明书，很简单。

2.调整好测光方式后，将月亮放在画面的中央即可。

3.需要注意的是，月亮的亮度比较高，有些相机的测光系统可能会给出较高的快门速度，但这样拍出来的照片会略偏暗，因此若发现照片偏暗，就要适当增加“曝光补偿”（EV），大概0.3～1EV，具体设置方法可以参考说明书，也很简单。

4.一定要使用镜头的最佳光圈，这样可以获得最清晰的照片。一般来说，单反镜头的最佳光圈在F8～13之间，DC的最佳光圈在F6左右。实在不知道的话，可以将相机设置在“P”模式（程序自动），一般相机会自动采用最佳光圈值。

5.按下快门，一切就搞定了。

PS：有些小型的DC不具备“点测光”之类的测光方式，一般默认是“平均测光”，由于夜空较暗，相机会自动采用较慢的快门速度，因此实际获得的照片会过亮，导致月亮被拍成一个白色圆坨。这种情况下我们需要做的就是降低“曝光补偿”值，大约-1～-2EV。

最后，如果你发现快门速度太低，自己又没有三脚架，导致照片模糊，可以提高ISO设置来解决。

祝大家拍到漂亮的月亮，记得发图上来分享。

大众闲话

林晓：奥运会后半个月，北京又迎来了残奥会。然后是中秋和国庆节。这个夏天，北京都沉浸在节日般的狂欢之中。当奥运会的大幕合上，一切激情都成过往的时候，我将这些来自博客的文字留在这里，与大家一起分享夏天的回忆。

林晓 http://blog.sina.com.cn/linchen

9月的“残酷”，是“身残”却“志酷”

(2008-09-12 23:07:59)

买了许多残奥会的票子，和妈妈说：残疾人更需要鼓励。妈妈回答：对，他们更需要支持。于是家人整个星期都在残奥会场馆之间穿梭，没有想象中不忍目睹的场景，有的是赛场的热烈气氛、运动员和观众的激情投入，以及这9月完美灿烂的晴空。

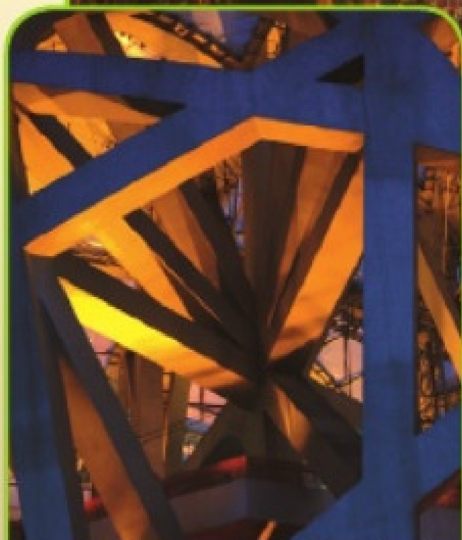
8日，鸟巢，女子5000米T54级比赛，这是脊椎损伤运动员的比赛，她们坐在轮椅上跑。倒数第二圈开始冲刺时，几辆轮椅忽然卷成一团，翻倒在地，运动员们不顾伤情想爬起来给后面的运动员让开赛道，但是有人怎么也爬不起来……我坐在鸟巢高高的第三层上，为这一幕潸然泪下。

9日，自行车馆，从我们的位置上看，飞驰而过的自行车选手完全与健康人无异。然而当他驶到我们对面时，才发现他那一半的身躯是平的，没有手，也没有腿……



两个奥运同样精彩





（摄影 风行水）

9日，水上公园赛艇现场，雨越来越大，入场的观众却是越来越多，旗帜与雨丝齐飞，人语共天音交汇。

10日，鸟巢，轮椅篮球和七人制足球，爸爸妈妈晚上电话来说：再别买同一天的票了，都没看好。

12日，北京科技大学体育馆，轮椅橄榄球，这项特色运动爸妈闻所未闻，回来告知：中国队还是水平差了点，美国队毕竟是冠军队；加拿大和日本队水平相当，那比赛场面是相当的精彩……

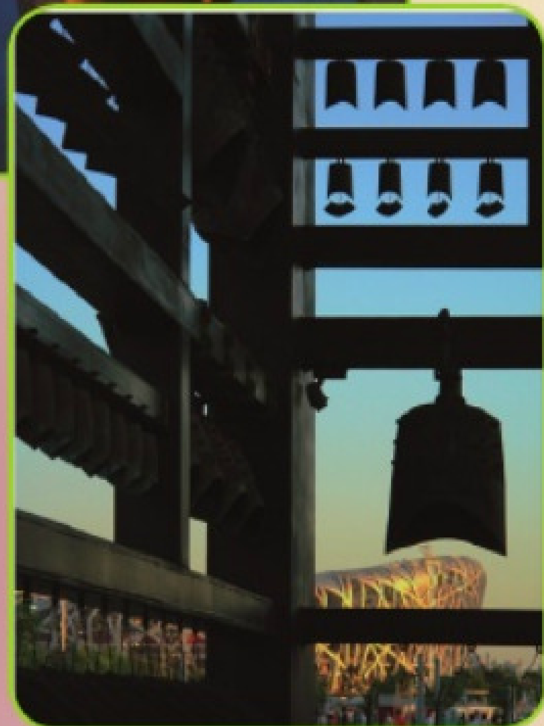
是的，看到“刀锋战士”奥斯卡·皮斯托瑞斯用一双假肢飞奔百米，看到何军权只用两只脚划过泳池，看到许许多多因运动而亢奋而喜悦而专注的面孔……在赛场上，他们身残却酷得骄傲而闪耀。

请再多看几场比赛，请再多为他们鼓掌，请认同他们与健全人一样：热爱生活，热爱生命，热爱挑战。

残奥会官员说11日场馆平均上座率超过80%。我知道每一天都是这样，中国人用最实际的行动改变着对残障人的观点：观赛，呐喊，鼓掌，告诉每一个运动员——你们始终和我们一样，平等坚强自信，人格上和我们并肩而立。



（摄影 野花）



风行水 http://www.thinkingin.com/

我与奥运

（2008-09-16 09:14）节选

2006年11月11日的光棍节，我参加了一家网站组织的“穿越北京中轴”活动。这次活动为全程步行，路线是从最北的奥林匹克森林公园旁，一直沿亚运村、德胜门、钟鼓楼、故宫、天安门，最后到达南二环的永定门。两年后在开幕式看到29个脚印礼花从南到北次第升起，走的是跟当时相反的路线。得益于活动路线设计者的巧妙安排，我们能够从正在修建的国家体育馆、水立方、鸟巢经过，而我今天才能从旧硬盘中翻出那一刻的工程记录。

那个时候我与众多陌生人一同叽叽喳喳走过，由于事先并不关心，听到“水立方”这等名词也没引起特别注意，只是当作路边风光一一拍过。我当然更不可能意识到，这其实是我数次“参观”与记录奥运场馆的起始。两年之后在笔记本上摊出前后照片，两相对比，时光暗换人感叹。要感谢当时路线设计者的安排，让不在乎的人也能留下不在乎的记录。

……慢慢意识到我根本无法游离于奥运之外，其实始于一年前。距开幕式3XX天，各路英雄豪杰都摩拳擦掌，一定要搭上奥运这趟豪华班车。全社会的神经提前从商家与媒体开始激动。作为一个自由撰稿者，我也开始收到不少关于奥运的约稿，前前后后一年，从志愿者到运动员八卦，从奥运3G到奥运TD，从奥运纪念币到奥运场馆，外加各种各样的搭车活动宣传……总之，还在不明不白、只是意识到奥运给我带来了选题与稿酬之际，实质上我已经开始以个人微不足道之力参与奥运造势。我开始调查关于奥运的方方面面，搜索选题与奥运之间最融洽的结合方式——不得不说，通过这一方式，我对奥运的了解已经超出周围许多热情的人们。

之后与奥运实体最亲密的一次接触，发生在3个月前。我被一位编辑支去拍奥运场馆的图片，寻找较为合适的拍摄地点。于是在商业资本的引导下，我访遍了京城五环内的所有奥运场馆。虽然都没有办法进去，但个个至少绕场一周。今年6月基本是北京天气最潮湿的一个月，如果没有漏计，前后30天只有两天能看到蓝天，其余天气皆为雾霾与阴雨。我一直想等一个好天气再去拍照，因为雾霾天不仅照片发灰，加之没有蓝天陪衬，更显惨淡。但终是没在截稿期之前等到，无奈只好将一组灰溜溜的图片、附以若干文字说明上交了事。不过关于如何与场馆合影，已有了些心得。正因为如此，之后母亲来京、姐夫与其父亲来京，我便堂而皇之冒充了“奥运场馆二日游”的导游。你肯定能想像一两个月内重游数回的感觉，对比一下，犹如我在校时候的颐和园……

我与奥运的关系，在上周得朋友赠票去看残奥会时，最终变成了它中有我。共去了两场，其中一场是中国对南非的轮椅篮球比赛，现场气氛很好，运动员们也表演了出乎我意料的好技术。唯一不喜欢的就是在对方罚球前场上嘘声一片，不过每当他们投中时，大家还是会鼓掌加油。

赛事前后我和朋友在奥林匹克公园里到处乱转，拍下了许多平庸的照片。朋友说他一点也不喜欢这个公园的设计，我倒没什么感觉。我只是觉得新鲜，觉得有趣，觉得终于跑到老相识的心里面了，而且回来又可以写这样一篇文章。



轮椅篮球比赛场上 （摄影 Artec）



鸟巢的夜晚，万众沸腾 （摄影 野花）

读者来信

为什么我们要玩游戏（2）

■江苏 Bent

3.游戏的乐趣

现在，我们建立了一个广阔、开放式、多样化的游戏世界，玩家可以在里面自由地体验与成长。

但问题来了。既然我们并没有设计一个可以供玩家体验的主线剧情（换句话说，我们不会用剧情引导着玩家的每一步动作，虽然我们也许有一个不错的背景故事）。那么作为一个玩家，应该在这个游戏世界里体验什么呢？

也许你会说，这是一个剑与魔法的世界，玩家可以探索未知的大陆，可以挑战神秘的怪兽，可以获得等级和装备成为最强者。又或者说，这是一个速度的世界，玩家可以体验全新的赛道，全新的赛车，可以成为这个世界上速度最快的人……

但实际上，玩家不可能总是在探索新的地图，挑战新的怪兽，或者体验全新的赛道与赛车，毕竟每个Patch都是需要花时间去制作的。在没有新的地图需要去探索，没有新的怪兽需要去挑战的时候，难道玩家就要去换一个游戏吗？答案当然是否定的。那么，玩家在这样一个没有新地图需要去探索，没有新怪兽需要去挑战的世界里，究竟该干些什么呢？“可以干的事情很多啊，我的等级还不够高，我的装备还不够好……”

事实上，这才是游戏的核心所在：付出→成长→收获，而游戏的核心乐趣就在于：收获的喜悦！

（必须要说明的是，装备/技能并不是目标的本身，而是实现目标的手段。所以，收获的喜悦也可以理解成目标达成的满足，装备/技能只是让目标具现化。）

我不排除有一些玩家只是单纯想要炫耀，或只是喜欢聊天（交朋友），不过，那显然不是我们要讨论的主体。因为相对于炫耀和聊天，总有比游戏更合适的方式与方法。而且，炫耀与聊天同样也可以看作是一种收获：对被崇拜的收获与对朋友的收获。

4.可期待的阶段性成功

关于收获，我们的说法有很多种，比如“一分耕耘，一分收获”，又比如“种瓜得瓜，种豆得豆”……我们总是相信，当我们付出后，就会获得相应的回报。对于游戏来说，同样如此。玩家付出时间（当然还有金钱），提升经验（技巧），收获装备（满足），而如果我们想要让玩家长时间玩我们的游戏，那么我们就需要让玩家不断地收获（等级/技能/装备），同时又要不断给玩家新的期待/追求（可期待的阶段性成功）。



以《魔兽世界》为例，除了极少数以钓鱼、爬山、体验不同职业（玩小号）为乐的玩家外，大部分玩家每天不停地竞技场、战场、副本、Raid，其目的都是为了获得更好的装备。虽然他们的目标有着明显不同，有些人提升装备是为了能够去更高级的副本、体验新的Boss、收集最好的套装。有些人提升装备则是为了能去竞技场，挑战更强的对手，获得龙骑士的荣耀！

就好像一座金字塔一样，对于绝大多数玩家来说，在卡拉赞完成后可以去祖阿曼转转，或在竞技场打上1600、1700分才是更现实的目标。也许在不远的将来，我（玩家）可以去黑暗神殿、去海加尔峰，又或者我（玩家）可以在竞技场打上2050买武器、打上2200买肩膀。但对于现在的我（玩家）来说，打通祖阿曼，或者竞技场打到1700分买上护卫者的鞋子就是我（玩家）的目标。而这些就是我（玩家）每天坚持竞技场、战场、Raid的理由（可期待的阶段性成功）。

除了因为现实原因而选择AFK（暂离）的人以外，大多数离开游戏的玩家都是因为没有可期待的阶段性成功而选择了放弃。所以，为了让玩家长时间玩我们的游戏，就要让玩家不断收获可期待的阶段性成功。

5.好的开始是成功的一半

为什么大家都按照这样的思路去设计游戏，可结果却是截然不同呢？因为很多设计师往往过于注重游戏性或者平衡性，注重这些游戏设计上的核心所在，而忘了好的开始是成功的一半。画面是不是好看，操作感是不是流畅，对白是不是幽默有趣，（背景）故事是不是精彩，音乐是不是动听……这些都会给玩家在第一次玩一个游戏时留下最初的第一印象，而这个第一印象将决定他有多大机会持续玩这个游戏。

所以，除了那些足够大牌到可以让玩家愿意改变自己的（操作）习惯去体验的游戏公司出品的游戏外，绝大多数游戏都要靠舒服的画面、简单的上手、流畅的操作感（排名不分先后），来给玩家留下一个良好的第一印象。

这就要求我们在设计一个游戏时，首先需要确定游戏的美术风格。是走华丽写实路线，还是走卡通可爱路线，当然，这和游戏内容有关，就好像一个恐怖游戏无论如何也不会考虑走卡通可爱的路线。但不论你选择哪种风格，画面给玩家的感觉都一定要很舒服。就好像一个养眼的帅哥/美女总是很容易留给别人一个好的第一印象一样，美术就是游戏的脸面，非常重要。

然后，我们要让玩家尽可能早地去体验游戏。在必要的职业及角色造型选择后，我们不应该再用繁琐的（起始）参数调整、技能选择这些东西来困扰玩家，这些可以在后面的游戏过程中让玩家慢慢体会。（未完待续）

七嘴八舌话榜评（续）



■晶合实验室 Say

上次榜评（2008年第10期）请来老A、小D、大F一起聊天，老A、小D、大F看到那篇榜评后，先后来电话向我表示谢意，都表示下次榜评时仍愿意当客座嘉宾。小D甚至又请了我顿饭，那次聚会后不久，他就从工作的网站辞职，他很后悔没有让我把他的全名，至少是姓名的英文字母缩写写在榜评上，提升一下他的知名度，好方便找工作。

这次接到写榜评的任务后，我又把老A、小D、大F三人请到一起，小D已经找到了新工作，现在是某网站的频道主管了。鉴于上次他们说话东一句西一句，让我费了很大力气去整理的情况，我决定给本次讨论定一个主题。

小D自告奋勇第一个发言，并且希望他的发言能成为本次讨论的主题。

小D：最近瑞星和卡巴斯基吵得凶，好像是关于杀毒软件要不要免费的问题，你们觉得他们谁有理？

大F：这两家是一直吵个不停，积怨已深，以前总是吵什么“误杀”“误报”之类的，现在已经上升到付诸法律打官司的地步！

小D：打官司好呀，不论谁输谁赢，大家一起出名（这家伙，就是唯恐天下不乱）。

老A：“误杀”也好，“免费”也好，其实都是表面文章，实质是国内杀毒软件市场这个大蛋糕的分配份额问题，瞄的都是电脑使用者兜里的钞票。

我忠实记录了这三位的原话，这里我并不想去赞同或批驳他们的观点，因为杀毒软件是不是免费，能不能免费，也是我最近一直在琢磨也没太琢磨明白的问题。

大家可以关注一下热门软件排行榜，虽然有20个软件，但软件类别实际上并不多。杀毒类的3个——金山、卡巴斯基、瑞星，系统安全维护类的3个——360、Windows优化大师、木马克星，下载类的3个——迅雷、快车、Bitcomet，影音播放类的4个——千千静听、暴风影音、PPLive、酷狗。这些软件加在一起，已经是半数以上了，其他各类型软件也都有代表入选。只有看图类软件在一代巨擘ACDSee老去后，没有强势的新生力量入选。

我要说的是，功能相同或相似的软件，同时入选前20名并不是个例，但矛盾如此突出，吵得一塌糊涂的却只有卡巴斯基和瑞星这对冤家，这是有其必然性的。

普通的软件，虽然也少不了版本升级，但这种升级不是命令式的，在大多数情况下，旧版本软件也可满足我们的基本使用要求。如果我们不想付费使用软件，也可以找该软件的测试版，或功能相近的免费软件或共享软件。但杀毒软件不一样，病毒库需要实时更新一日不停，病毒样本收集、分析，拿出解决方案并反馈给广大使用者，需要一个完整的流程，需要杀毒软件厂商相当规模的投入，如果杀毒软件都免费了，杀毒软件厂商是否还有能力做这样的投入呢？

我尚在沉思，那边老A、小D、大F大眼瞪小眼等着我的结论，我不知道我的结论他们会不会满意，但我还是说出来。

Say：他们谁有理，其实真的不重要。吵过闹过打过告过之后，希望杀毒软件能有个合理的定价，让厂商和用户都可以承受。另外，有时间吵架，不如多干点儿实事，如果吵架就能把木马、病毒都吵死，还要杀毒软件厂商干什么？

大F：能杀毒就是好软件，收点钱也是应当的，它真给我免费用，我还真有点犯含糊……

小D：之前的一张软盘一两百或一张光盘一两百，确实有些过了，杀软厂商似乎应该更多让利给消费者。

老A：希望在大家看到我们这段对话时，吵架和打官司都已经变成过去式了，我们每个人的电脑都有信得过的杀毒软件来保护，大家都安安全全的。

希望如此吧。

回过头来，将快车下载榜和热门软件排行榜对比一下，下载榜中有6个软件在热门软件排行榜上有名，我们就来看看另外4位的情况，迷你快车就不说了，在热门软件排行榜中，它的票数大概是算在了快车的头上。RealPlayer则有点委屈，没能进入前20名，不过我猜，它也许是第21名，或是第22名吧。不过影音播放类软件后起之秀甚多，逆水行舟不进则退，RealPlayer可是要多多加油了。

Adobe Reader是新面孔，不过如今能看PDF格式的软件不少了，一般的用户要看PDF文件有很多选择，我很怀疑它能不能维持住在下载榜中的位置。

真正值得关注的是风行网络电影Funshion，随着互联网的普及和提速，网络影音视频播放类软件必将大行其道，目前此类软件虽已有一定数量，而且这些软件也各有特色，但软件制作标准远未形成规范，市场占有率分配也是变数极多，正是大展宏图之时呀。如能在此类软件的相互竞争中脱颖而出，日后发展不可限量。



快车 FlashGet

TOP TEN

快车 FlashGet 热门软件下载排行榜

名次	软件	下载次数
1	快车（FlashGet）2.2.1299 简体中文版	109 862
2	卡巴斯基（KIS）2009 8.0.0.454	95 684
3	RealPlayer v11 Build 6.0.14.806简体中文版	92 691
4	瑞星杀毒软件下载版 2008 v20.60.10	90 928
5	腾讯QQ 2008 KB3 正式版	85 674
6	暴风影音 v3.6智能高清版	83 259
7	傲游（Maxthon）浏览器2.1.4.443正式版	81 652
8	Adobe Reader 9.0简体中文版	79 258
9	迷你快车FlashGet 1.2正式版	75 813
10	风行网络电影 Funshion 1.5.0.10.1	71 981

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
QQ	2008	1	2720	○	腾讯
迅雷（Thunder）	5.8.3.541	2	2571	○	深圳市迅雷网络技术有限公司
360安全卫士	4.2.0.1005	3	2508	↑	奇虎公司
暴风影音	3.6智能高清版	4	2439	↓	暴风网际科技有限公司
金山毒霸	2008	5	2252	↑	金山公司
千千静听	5.2	6	2179	○	郑南岭
卡巴斯基	7.0.1.325	7	2111	↑	卡巴斯基实验室
快车（FlashGet）	2.11.0.1186	8	2087	↑	网际快车信息技术有限公司
Windows优化大师	7.82 Build 8.602	9	2014	↑	鲁锦
金山游侠	V	10	2000	--	金山公司
BitComet	2008 Build 0708	11	1970	↑	RnySmile
WinRAR	3.80 Beta 3	12	1958	↓	Eugene Roshal
瑞星杀毒软件	2008	13	1917	↓	北京瑞星公司
搜狗输入法	3.5.0.1056	14	1868	↓	搜狐公司
金山词霸	2007	15	1766	↑	金山公司
木马克星（Iparmor）	v2008	16	1761	○	罗建斌
KuGoo（酷狗）	2008.5.208	17	1688	↑	酷狗科技
傲游（Maxthon）浏览器	2.1.2.649	18	1459	↓	傲游天下科技有限公司
PPlive	1.9.35	19	1333	↓	PPLive.com
金山快译	2008	20	1297	↓	金山公司

（本榜所列软件版本号截止2008年9月15日）

●荣获中国出版政府奖 ●连续三届国家期刊奖提名

2009年《科幻世界》（月刊）征订全面展开

科学无处不在，幻想伴你同行

刊发一流科幻小说，提供最新科学、幻想资讯
30年风雨同舟　　271期精华荟萃
《科幻世界》——数百万年轻读者心中一块历久弥新的金牌

大容量 新视觉 刊中刊

2009年《科幻世界》全面升级　物超所值
18P精美彩页＋72P典雅黑白　　9折＋好礼 邀您收藏订阅

定价：6.00元
邮发代号：62-96
全年定价：72.00元　折后价：65.00元

征订方法：

①直邮：通过邮局直接汇款至本刊（推荐！）

步骤一：在汇款单客户填写栏中“商务汇款”前的方格里打勾，并在“商务客户号”后的横线上填写：511301001。如果您所在邮局使用旧版汇款单，请在“按地址汇款”处填写收款人地址：四川省成都市人民南路4段11号科幻世界杂志社邮购部。邮编：610041。

步骤二：在附言栏中填写您要订阅的刊物名称、订阅期数及礼品编号。不选择礼品的请注明“九折”。

②网上订阅：通过科幻世界幻想商城在线订阅（推荐！）

步骤：登录科幻世界幻想商城（http://shop.sfw.com.cn），选择“订阅杂志”后按网上购买步骤提示操作即可。

首次使用银行卡网上支付功能的读者，请先登录开户银行开通网上银行服务。

③邮局订阅：到您所在地的邮局办理相关订阅手续。请记住我们的邮发代号：62-96。

优惠活动：

凡参与直邮或网上订阅的读者可在以下两项优惠活动中任选一项：

①以全价订阅2009全年《科幻世界》，可在我们提供的礼品书目中任意选择两本图书。（全价订阅《科幻世界译文版》和《奇幻世界》也可享受同等优惠。同时订阅三刊，即可选择 6 本书！）

②以9折的优惠价格订阅2009全年《科幻世界》杂志。

特别提示：

1.凡直邮和网上订阅本刊的读者，均免收邮费。

2.如您担心杂志遗失，可选择挂号寄送，全年订户加付30元邮资，半年订户加付15元邮资。

3.为确保正常收件，请在汇款时务必提供相对安全的邮寄地址和联系电话。如因升学或工作变动收件地址有变，请务必及时联系，告知新的收件地址。

4.如果您的杂志因平邮意外遗失，请及时与我们联系，核实情况后我们将为您补寄（三个月前遗失的杂志恕不补寄）；如补寄的杂志再次出现遗失，为保证您的利益不继续受损，我们会自动将你的投递方式改为挂号（每六个月合寄一次）。如寄出的杂志被退回，我们将暂停寄送，直到您与我们联系后，再重新寄送到您提供的新地址。

5.礼品将随2009年1期杂志一同发放。若您选择的礼品书送完缺货，我们将自主为您配发其他书籍。

咨询电话：028-66771292（商城在线支付）66771328　66771329（邮局汇款）85246750（传真）

礼品书目

书目	作者	定价
礼1《星云VI·掉线》	拉 拉	定价：15元
礼2《星云Ⅱ·基因战争》	DHEW	定价：15元
礼3《无尽的边界》	[美]洛伊斯·比约德	定价：19元
礼4《西塔甘达》	[美]洛伊斯·比约德	定价：18元
礼5《异族》	[加]罗伯特·J·索耶	定价：16元
礼6《化石猎人》	[加]罗伯特·J·索耶	定价：16元
礼7《远望》	[加]罗伯特·J·索耶	定价：16元
礼8《外交豁免权》	[美]洛伊斯·比约德	定价：20元
礼9《魔法的颜色》	[英]特里·普拉切特	定价：16元
礼10《异 光》	[英]特里·普拉切特	定价：16元
礼11《平等权利》	[英]特里·普拉切特	定价：16元
礼12《死神学徒》	[英]特里·普拉切特	定价：18元
礼13《神仙列传》	温 雅	定价：15元
礼14《啼血无痕》	丽 端	定价：15元

WORLD OF WARCRAFT

魔兽世界

巫妖王之怒

大众软件

2008贺岁版增刊

11月底上市

- 《魔兽世界》v3.0《冰封前夕》新开内容详解
- 资料片种族天赋变化分析
- 资料片职业新天赋、技能分析
- 首个英雄职业死亡骑士最全面介绍
- 新增成就系统超详细攻略
- 诺森德大陆完全地理志
- 新派系的声望提高与奖励
- 全新战场与竞技场之展望
- 新增商业技能铭文入门指引
- 70～80级5人副本攻关指南
- 新的统一的战斗技能等级及80级属性换算



《魔兽世界——巫妖王之怒》典藏图文指导全书

200页全彩印刷

定价：29.8元

发行代理：北京情文图书有限公司　电话：（010）65934375　65025164
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　传真：（010）65934375　邮编：100026

邮发代号：82-726
售价：￥6.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN